Up

FORM UND GEIST
ARBEITEN ZUR GERMANISCHEN PHILOLOGIE
UNTER MITWIRKUNG VON
L. MAGON, B. MARKWARDT U. W. STAMMLER
HERAUSGEGEBEN VON LUTZ MACKENSEN

BAND 27

HANS JÜRGEN EGGERS

DIE MAGISCHEN GEGENSTÄNDE DER ALTISLÄNDISCHEN PROSALITERATUR

*

1932

HERMANN EICHBLATT VERLAG, LEIPZIG

DIE MAGISCHEN GEGENSTÄNDE DER ALTISLÄNDISCHEN PROSALITERATUR

VON

HANS JÜRGEN EGGERS

1932

HERMANN EICHBLATT VERLAG, LEIPZIG

Gedruckt bei A. Heine G. m. b. H., Gräfenhainichen.

Vorwort.

Diese Arbeit will in erster Linie einen Teil der reichen Schätze, die die altisländische Literatur für die Geschichte des Aberglaubens birgt und die zum größten Teil noch brach liegen, der volkskundlichen und religionshistorischen Forschung zugänglich machen[1]). Dieses Ziel wurde zum Anlaß für den Versuch, die Masse des Materials nach verschiedenen Gesichtspunkten zu ordnen und so einen Einblick in die innere Struktur und in das Wesen der magischen Gegenstände zu gewinnen (Teil I). Ferner ist eine kritische Betrachtung angefügt, die die magischen Gegenstände in ihrer Bedingtheit durch die verschiedenartigen Denkmälergruppen, in denen sie überliefert werden, darstellen soll (Teil II). Die Herkunft einer Reihe von magischen Gegenständen aus dem internationalen Märchenschatz gab Anlaß, auch auf die sich daran knüpfenden Fragen kurz einzugehen (Kap. 7). Anhangsweise schien es wünschenswert, auch die magischen Gegenstände des neuisländischen Volksmärchens zu berücksichtigen. Die Anmerkungen endlich verfolgen den Zweck, den engen Zusammenhang der isländischen magischen Gegenstände mit denen anderer Völker, besonders der Deutschen, darzutun. ohne daß natürlich in diesem Teil der Arbeit eine Vollständigkeit des Materials auch nur annähernd erreicht und erstrebt werden konnte. Daneben weisen die Anmerkungen auf die

---

[1]) Vgl. Pfister, Abergl. Hwb. I., S. 384: „Eine umfassende Darstellung des Amulettwesens fehlt noch; eine listenartige Sammlung aller Amulettypen wäre wünschenswert.“

wichtigste allgemeine Literatur hin und führen endlich an einigen geeigneten Stellen auch Parallelen aus der archäologischen Hinterlassenschaft Skandinaviens an.

Die Anregung zu dieser Arbeit, die im Juli 1930 bei der Universität Greifswald als Dissertation eingereicht wurde, verdanke ich meinen verehrten Lehrer Herrn Prof. Dr. L. Mackensen, dem ich auch an dieser Stelle für seine ständige Beratung und Förderung meinen wärmsten Dank aussprechen möchte.

Inhaltsverzeichnis.

Seite

Vorwort
Einleitung 1

I. Hauptteil: Systematische Darstellung der magischen Gegenstände.

1. Kapitel: Wodurch erhalten Gegenstände magische Kraft 5
2. Kapitel: Wodurch verlieren Gegenstände ihre magische Kraft oder werden verhindert, sie auszuüben 23
3. Kapitel: Die magischen Gegenstände und ihre Eigenschaften 30

II. Hauptteil: Historische Sögur — Fornaldarsögur — Lygisögur.

4. Kapitel: Die Hersteller magischer Gegenstände 53
5. Kapitel: Magische Gegenstände mit mehreren Eigenschaften 57
6. Kapitel: Magische Gegenstände als menschliches Wunschideal 59
7. Kapitel: Die magischen Gegenstände der aisl. Prosaliteratur und das Märchen 68

Anhang: Das neuisländische Märchen und seine magischen Gegenstände 80

Stellennachweis zu den magischen Gegenständen in A. Rittershaus, Neuisländische Volksmärchen 86

Quellen 88

Abkürzungen häufiger zitierter Literatur 91

Tabellen 92

Einleitung.

Bevor wir an die eigentliche Aufgabe dieser Arbeit herantreten, ist es notwendig, einige Worte und Begriffe zu klären. Vor allem bedarf der Titel noch einer eingehenden Erläuterung.

Zunächst das Wort „Gegenstand". Unter Gegenständen sollen alle materiell greifbaren, chemisch nachweisbaren Körper verstanden werden, einerlei ob sie fest oder flüssig sind. Ausgenommen sind allein die gasförmigen Körper, da sich das Volk, mit dessen Aberglauben wir uns hier befassen wollen, wohl schwerlich über deren Existenz im Klaren war.

Das Wort „magisch" wird in dieser Arbeit in einem weiteren Sinne wie gewöhnlich gebraucht. Für gewöhnlich versteht man unter Magie „den in Handlung umgesetzten Aberglauben, soweit er in der Annahme von der Zauberkraft der Dinge beruht[1])". Es wird dabei offenbar Gewicht gelegt auf das Wort „Handlung". Magie wäre nicht denkbar ohne ein Wesen, welches die Magie ausübt, und ein Objekt, gegen welches die Magie gerichtet ist, bzw. welches durch Magie geschützt werden soll.

Nun ist ja aber Gegenstand dieser Arbeit nicht die Magie im allgemeinen, sondern die „magische Kraft"[2]), die an gewisse

---

[1]) So Mogk „Aberglaube" in Hoops I., S. 5, § 5; vgl. hierzu auch Frazer, Der goldene Zweig (deutsche Ausgabe) S. 16ff.: Die Magie wird dort aufgefaßt als praktische Nutzbarmachung eines unechten Systems von Naturgesetzen.

[2]) Für „magische" oder „übernatürliche" Kraft findet sich in der religionswissenschaftlichen Terminologie auch häufig das Wort „Mana". Da aber Mana nicht nur die übernatürliche Kraft oder Macht eines Gegenstandes bezeichnet, sondern gleicherweise auch

Gegenstände geknüpft gedacht wird. Würden wir das Wort Magie in dem üblichen Sinne gebrauchen, so könnten in dieser Arbeit nur diejenigen übernatürlichen Eigenschaften eines Gegenstandes behandelt werden, die tatsächlich zu einer Zauberhandlung benutzt werden. Dabei würden aber zwei wichtige Gruppen ausscheiden: erstens alle die Gegenstände, die die Eigenschaft haben, ohne Zutun des Menschen von sich aus durch ein merkwürdiges Verhalten zukünftige Ereignisse vorauszukünden (mantische Eigenschaften); zweitens die absoluten d. h. anscheinend zwecklosen Eigenschaften eines Gegenstandes. Diese aber auszuscheiden, dafür haben wir durchaus keine Veranlassung. Es gibt nämlich einige Gegenstände, die sowohl magische Eigenschaften im engeren Sinne, als auch mantische und absolute besitzen.

Unter magischen Gegenständen[1]) sollen vielmehr alle diejenigen Körper verstanden werden, denen

an Menschen und Tiere geheftet gedacht wird, so habe ich in meiner Arbeit den Ausdruck vermieden. Vgl. über „Mana": Ebert, Reall. VIII,. S. 3f.; K. Beth, Rel. u. Mag., S. 211ff.; C. Clemen, Wesen und Ursprung der Magie (Arch. f. Rel. 2/3 [1921], S. 108ff.)

[1]) Es gibt für den Begriff „magischer Gegenstand", wie er in dieser Arbeit gebraucht werden wird, noch keinen allgemein gebräuchlichen Ausdruck. Als „Amulett" bezeichnet man einen kleinen, krafterfüllten Gegenstand, dessen Kraft sich dort wirksam zeigt, wo er angehängt oder befestigt wird; (so Pfister, Abergl. Hwb. I., S. 375; dort ist auch die weitere Literatur angegeben). Alle Amulette sind also magische Gegenstände, aber nicht alle magischen Gegenstände sind Amulette! — Am nächsten kommt unserem Begriff des „magischen Gegenstandes" der „Fetisch", nach Beths Definition: „kein personifiziertes Ding, besitzt nicht Seele noch Geist, sondern wirkt lediglich wie ein Zaubermittel, d. h. dadurch, daß der Wille des Besitzers ihm die bestimmte Richtung des Wirkens mitteilt" (Abergl. Hwb. II., S. 1368., dort auch Zit.). Aber auch der Begriff des Fetischs umfaßt nicht ganz alle magischen Gegenstände, da wir auch solche in diesen Begriff einbeziehen, die unabhängig vom menschlichen Willen und oft auch gegen ihn wirken. Der Mensch kann sich den magischen Gegenstand nur nutzbar machen, indem er seiner Gesetze studiert, aber jener wirkt

Kräfte und Eigenschaften zugeschrieben werden, die sie auf Grund des heutigen Standes der Naturwissenschaften nicht besitzen können.

Es spielt hierbei nur eine untergeordnete Rolle, daß diese Gegenstände neben ihrer magischen Funktion auch Gegenstand religiöser Verehrung sein können[1]).

Es bliebe dann von dem Titel nur noch zu erklären, was unter „altisländischer Prosaliteratur" verstanden werden soll. Es wurden sämtliche Islendinga-[2]) Fornaldar-[3]) und Lygisögur[4]) durchgesehen; die Konungasögur nur so

auch ohne menschlichen Einfluß. Auch Seligmann behandelt in seinem neuen Buch: „Die magischen Heil- und Schutzmittel . . . (1927)", wie schon der Titel besagt, nur einen Ausschnitt aus dem Gesamtbild der „magischen Gegenstände".

[1]) In der schwierigen Frage des Unterschiedes zwischen Religion und Magie schließe ich mich K. Beth an (Rel. u. Mag. bei den Naturvölkern, S. 368ff.; besonders S. 399f.): Religion und Magie sind gleich alt und aus einer Wurzel erwachsen: der Erkenntnis der Begrenztheit der menschlichen Kräfte und seiner Abhängigkeit von geheimnisvollen, unberechenbaren Mächten. Der Mensch kann sich zu dieser Tatsache auf zweierlei Arten verhalten: Er kann sich erstens gegen diese Mächte aufbäumen und sie auf irgendwelche Weise zu zwingen suchen, sich seinem Willen unterzuordnen: das ist Magie. Er kann aber auch zweitens die Mächte demütig anerkennen und sich unter den höheren Willen beugen: das ist Religion. (Vgl. hierzu auch: Clemen, Arch. f. Religionspsychologie 2/3 (1921), S. 108ff.; A. Lehmann, Aberglaube u. Zauberei, S. 9; S. 11f. (A. Nat. u. Geisteswelt, S. 82) 1. Aufl. 1923.

[2]) Unter Íslendingasögur verstehe ich hier nur die im engeren Sinne, also nicht mehr die Sturlungasaga, wohl aber Aris „Islendingabók", sowie die außerhalb Islands spielenden Familiensögur wie die Faereyingasaga, die Eiríkssaga rauða usw.

[3]) Unter Fornaldarsögur verstehe ich nicht nur die in der gleichnamigen Ausgabe von Valdimar Asmundarson (s. Lit. unter „Fas.") zusammengefaßten Sögur, sondern auch zahlreiche „þaettir" von ähnlichem Gepräge, die in die Konungasögur eingeschaltet sind.

[4]) Leider ist von den Lygisögur bisher nur sehr wenig herausgegeben worden. Dies ist umso bedauerlicher, als anscheinend gerade diese Sögurart besonders viel Material für unser Thema birgt.

weit, wie sie die Zeit vor 1030 (Tod Olafs des Heiligen) behandeln. Ferner wurden zum Vergleich herangezogen: die Edda, die Snorra Edda, und Saxos Gesta Danorum. Saxo gibt zwar dänische Heldensage, aber er benutzt, wie Axel Olrik[1]). nachgewiesen hat, in weitgehendem Maße Berichte isländischer Erzähler, so daß Saxo eine der wichtigsten Quellen für die Kenntnis der älteren (verlorenen) isländischen Fornaldarsögur darstellt. Tatsächlich schließen sich denn auch die magischen Gegenstände bei Saxo auf das engste an die Fornaldarsögur an (s. den Typenkatalog in Kap. 3).

Jiriczek, der einer der wenigen ist, die in Kopenhagen das handschriftliche Material durchgesehen haben, sagt in einer Abhandlung: „Zur mittelisländischen Volkskunde" (Z. f. d. Ph. 26, S. 22f.) über die Lygisögur: „Kaum übersehbar ist die Menge von abergläubischen Vorstellungen, die sich an Waffen, Gewänder, Ringe u. dgl. knüpfen. Bei der ins Unkraut geschossenen Phantastik jener Sögur gibt es kaum eine Handlung, die der Held der Erzählung aus eigener Kraft vollbringt, überall wird er vom Zauber unterstützt: er bekommt eine „skikkja" oder einen „kufl", dem weder Gift noch Waffen etwas anhaben können, Steine, die ihn vor Hunger, Durst, Ermüdung schützen, unsichtbar machen usw." — Aus eigener Beobachtung muß ich hierzu allerdings noch ergänzend bemerken, daß diese Charakteristik der Lygisögur für den größten Teil zutrifft. Aber daneben stehen einige Lygisögur, die fast gar keinen magischen Gegenstand aufzuweisen haben.

[1]) Vgl. hierzu Neckel, Altnordische Lit., S. 48f. (A. N. u. G.).

I. Hauptteil.

Systematische Darstellung der magischen Gegenstände.

1. Kapitel.

Wodurch erhalten Gegenstände magische Kraft?

Man kann die magischen Gegenstände je nach ihrer Entstehung in zwei große Gruppen scheiden:

1. in primär magische Gegenstände;
2. in sekundär magische Gegenstände[1]).

Unter primär magischen Gegenständen werden solche verstanden, die ihre übernatürlichen (magischen) Kräfte ohne Zutun eines Menschen oder eines menschenähnlichen, denkenden Wesens (Götter, Dämonen usw.) besitzen. Ihre magischen Kräfte sind ihnen von Natur eigentümlich und haften von jeher an ihnen.

In erster Linie kommen hier tierische und pflanzliche (also organische) Stoffe in Betracht[2]).

---

[1]) Ähnlich, aber nicht ganz so scharf in 2 Gruppen gegliedert, auch Pfister (Abergl. Hwb. I., S. 389): „Die Kraft, die in dem Amulett wirkt, kommt ihm entweder an sich zu durch das Material, aus dem es besteht, oder durch die magischen Zeichen, Worte und Bilder, die es trägt, oder auch sie ist ihm vom Zauberer oder vom Priester durch eine magische Handlung oder Weihung verliehen worden, oder sie ist durch Berührung mit geweihten Gegenständen (Heiligenbildern, Reliquien) in das Amulett übergegangen".

[2]) Es muß hier darauf hingewiesen werden, daß diese organischen Stoffe erst nach ihrer Tötung bzw. Loslösung vom lebenden Organismus als „Gegenstand" für unsere Untersuchung in Betracht kommen. „Lebendige Gegenstände" gibt es nicht!

Hrólfs. krak. c. 23: Hött, der bisher schwach und feige war, trinkt vom Blut und ißt vom Herzen eines soeben von einem Helden erschlagenen Fabeltieres und wird dadurch stark und mutig.

Blut und Herz jenes Tieres sind also magische Gegenstände, denn sie üben eine übernatürliche Wirkung aus. Sie sind „primär“ magisch, denn diese Eigenschaften besitzen sie von Natur. Man vergegenwärtige sich die Situation: das Fabeltier ist soeben von einem Helden erschlagen worden. Und in dem Zustande, in dem das Blut aus der Wunde strömt, und in dem Zustande, in dem sich das Herz befindet, wie es aus dem Leibe geschnitten wird, wird es auch verzehrt und übt seine Wirkung aus.

Noch etwas anderes kann uns diese Stelle lehren. Es herrscht hier offenbar der weitverbreitete Glaube, daß die Eigenschaften eines Wesens in komprimierter Form in gewissen Organen aufgespeichert sind[1]). Das Fabeltier war sicher stark und mutig, und diese Eigenschaft dachte man sich in seinem Blut und Herzen gesammelt. Wenn nun ein Mensch diese Organe genoß, so übertrugen sich auf ihn diese Eigenschaften. Ganz klar werden diese Verhältnisse angedeutet in der

Vilhj. Sjóđ. (Z. f. d. Ph. 3, S. 315): Dem Prinzen Vilhjalm wird in einer Schlacht sein Begleiter, ein Löwe, erschlagen. Das Herz des Löwen gibt er einem feigen Manne zu essen, und der bekommt davon Löwenmut[2]).

[1]) Wundt, Völkerpsychologie[2] IV. 1., S. 88ff.: Über die ganze Erde ist der Glaube verbreitet, daß gewisse Organe des Menschen (z. B. Blut, Fett, Nieren, Phallus, Ausscheidungen, Haare, Nägel usw.) Träger des Lebens, der körperlichen und seelischen Kraft seien.

[2]) Weitere Belege für die primär magische Kraft tierischer Stoffe finden sich an folgenden Stellen: Menschenherz, þorl. jarl. c. 173, S. 213; Blut aus der Wade eines Mannes: Hrólfs. krák. c. 24, S. 62; Herz und Blut des Drachen Fáfnir: Fáfn. Prosa n. 31; Gúðr. I., Prosa vor 1; Skáldsk. 40; Völsung. c. 19, S. 163; Bärenherz: Saxo II., S. 56; Herz einer Stute: Skáldsk. 17; Fisch: Bjarn. c. 20, S. 45.

Auch pflanzliche Stoffe sind wohl vielfach als primär magisch aufzufassen:

Völsaþ. (Flat. II. c. 265): Das Glied eines Lasthengstes, das göttlich verehrt wird, wird, damit es nicht abstirbt, in Lauch und andere Kräuter (lauka ok önnur grös) gewickelt.

Auch hier herrscht offenbar die Vorstellung, daß in gewissen Kräutern die Lebenskraft besonders kräftig aufgespeichert ist und sich nun durch Berührung auch auf das Hengstglied überträgt[1])[2]).

Aber nicht nur organische, auch anorganische Stoffe können primär magische Kräfte aufweisen.

Konr. c. 10, S. 79, Z. 30ff.: Die Edelsteine kristallus und karbunkulus besitzen magische Kräfte[3]).

Auch bei anderen Steinen liegt es oft nahe, an primär magische Kraft zu denken. Daß es im einzelnen Falle sehr schwer ist zu entscheiden, ob primär oder sekundär magische Kraft vorliegt, hängt mit der Unzulänglichkeit unserer Quellen zusammen, die in den weitaus zahlreichsten Fällen die Herkunft der magischen Kraft eines Gegenstandes verschweigen. Die angeführten Beispiele werden aber doch wohl genügt haben — und darauf kam es mir in diesem Abschnitt vor allem an — die Existenz von primär magischen Gegenständen zu beweisen.

Bevor wir zu der zweiten Gruppe übergehen, müssen wir noch eine Art von primär magischen Gegenständen streifen,

[1]) Vgl. Abergl. Hwb. I., S. 956: „Die dem Baume innewohnende Vegetationskraft kann auf magische Weise Menschen und Tieren mitgeteilt werden.“

[2]) In den folgenden Fällen ist es ebenfalls wahrscheinlich, daß die Kraft der Pflanzen primär magisch aufzufassen ist. Lauch (lauk): Völsung. c. 43, S. 92; Kräuter (grös, urt): Egils. ok Ásm. c. 14, S. 298; Göng. Hrólfs. c. 24, S. 195.; Halfd. Brön. c. 8, S. 448; Yngl. 4; Wurzeln (rót): Hávam. 151; Ähren (ax): Hav. 137.

[3]) Vgl. Nd. Z. f. Vk. VI. (1927), S. 1ff.

die an der Grenze dieser beiden Gruppen steht: es sind dies die vorgeschichtlichen Steingeräte.

Örvar-Odds. c. 24, S. 251f. wird berichtet, daß Odd drei zauberkräftige Steinpfeile geschenkt bekommt.

Es ist als sicher anzunehmen, daß mit diesen Steinpfeilen zufällig gefundene steinzeitliche Pfeilspitzen gemeint sind. Wir wissen aus dem neueren nordischen Volksglauben, daß sich gerade an derartige Steingeräte oft abergläubische Vorstellungen anknüpfen und daß sie als zauberkräftig gelten[1]).

Daß dieser Glaube in Skandinavien auch schon zur Vikingerzeit bestand, das beweist — außer der eben angeführten Literaturstelle — eine neolithische Lochaxt, die mit einer Runeninschrift im jüngeren Futhark versehen ist[2]).

Wieso sind wir aber nun berechtigt, diese Gegenstände als primär magisch anzusehen? Auch hier dürfen wir in Analogie zum neueren Volksglauben annehmen, daß man diese Steinwerkzeuge nicht als Menschenwerk, sondern als sonderbare Naturprodukte ansah. Vom Standpunkt der alten Skandinavier waren sie sicher primär magisch.

---

[1]) Vgl. Montelius, Kulturgesch. Schwed., S. 67ff.; Andree, Die prähistorischen Steingeräte im Volksglauben; Abergl. Hwb. II., S. 325ff.

[2]) Die Lesung lautet nach George Stephans, The old-northern Runic Monuments I., S. 204f.: ÆH OLÞA ÜKISI
(Es) gehört Olþa (diese) Axt.
Eine praktische Verwendung dieser sicher neolithischen Lochaxt kommt in jener späten Zeit nicht mehr in Frage. Der Umstand, daß der Besitzer dieser Axt (Olþa) noch seinen Namen auf das Stück setzt, deutet darauf, daß diese Axt ihm von ganz besonderem Wert gewesen sei. Vielleicht ist auch die Inschrift magisch aufzufassen: dadurch, daß er auf die Axt mit Runen schrieb, daß die Axt ihm gehöre, sollte sie gegen Diebstahl gesichert sein (?). Zu welchem magischen Zweck sie gedient haben mag, ist heute natürlich, da auch die Inschrift über diesen Punkt schweigt, nicht mehr zu entscheiden. Vgl. auch Montelius, Kulturgesch. Schwedens, S. 67ff.

Sekundär magisch sind Gegenstände, die erst von einem Menschen oder einem anderen denkenden Wesen (Götter, Dämonen usw.) „magisch präpariert“ worden sind.

Die Mittel, dies auszuführen, sind sehr mannigfaltig:

a) In einigen Fällen wird nur ganz allgemein gesagt, daß der Gegenstand durch Zauberei gekräftigt worden sei oder daß ein zauberkundiger Mensch ihn hergestellt habe.

b) Während wir in diesen Fällen, wo von fjölkyngi, galdr usw. die Rede ist, nicht genau wissen, auf welche Art der Zauber vorgenommen wurde, so sind wir über den „seiðr“ etwas besser unterrichtet[1]). Er wurde von einem „seiðmaðr“ oder einer „seiðkona“ vorgenommen, und es war zu seiner Durchführung auch noch eine Art Hochsitz (Zaubergerüst?), der „seiðhjall“, notwendig. Endlich gehörte dazu noch ein längerer Zaubergesang[2]). Der „seiðr“ galt offenbar als eine ganz besonders wirksame Art von Zauber. In zwei Fällen wird in unseren Belegen ausdrücklich betont, daß der Gegenstand seine Kraft durch einen „seiðr“ erhalten habe:

Njals. c. 30, 21: Hallgrim besitzt eine Hellebarde (atgeir), der hat er es anzaubern lassen (seiða til), daß ihm keine Waffe den Tod bringen solle, ausgenommen die Hellebarde selbst.

Þorst. Vik. c. 3, S. 61: Kolr hat es seinem Schwert Angrvaðill anzaubern lassen (seiða til), daß keine Waffe, außer dem Schwerte Angrvaðill selbst, ihm und seinen Angehörigen den Tod bringen solle.

Auffällig ist bei diesen beiden Belegen, daß sie eigentlich beide genau dasselbe berichten, nur daß in dem einen Falle

---

[1]) Vgl. F. Jónsson, Um galdra, seið, seiðmenn och völur S. 13ff.; Lehmann, Abergl. u. Zaub., S. 96; Golther, Hdbch. d. germ. Myth., S. 654ff.; Jarausch, S. 411ff.; Neuberg, S. 48f.

[2]) Den ausführlichsten Bericht über solch einen „seiðr“ bietet die Eiríkssaga rauða c. 4, S. 19f.

die Waffe ein Schwert und im anderen eine Hellebarde ist. Liegt hier eine literarische Abhängigkeit der einen Stelle von der anderen vor? Oder gestattet uns diese Übereinstimmung noch einen weiteren Rückschluß auf die Art und Weise, wie der „seiðr“ vorgenommen wurde?

Bemerkenswert ist bei diesen beiden Gegenständen vor allem, daß ihre magische Eigenschaft so ganz persönlich auf ganz bestimmte Menschen hin gemünzt ist. Wie haben wir es uns vorzustellen, daß dies dem Gegenstande beigebracht wurde? Doch wohl nur dadurch, daß ihm seine „magische Aufgabe“ mündlich vorgesagt bzw. vorgesungen wurde. Es wurde oben bereits erwähnt, daß zum „seiðr“ auch ein Gesang gehöre. Inhalt dieses Gesanges wird gewesen sein: die genaue Beschreibung der speziellen magischen Aufgabe. *Seiðr* ist also wohl in der Hauptsache Wortmagie, die durch die übrigen Zeremonien allerdings noch wesentlich verstärkt wird[1].

c) Damit kommen wir nun zur gewöhnlichen Wortmagie, die uns meist in Form des Fluches bzw. des Segenswunsches entgegentritt[2].

Laxd. c. 30, 21: þurid entwendet Geirmund das Schwert Fótbit. Geirmund heftet daran den Fluch, daß dies Schwert dem Manne den Tod bringen solle, dessen Verlust der Sippe þurids am schmerzlichsten sein werde.

Dies Beispiel läßt nun auch mit voller Deutlichkeit erkennen, welches die Hauptmerkmale der Wortmagie sind: Der Fluch[3]) schreibt dem Gegenstande — wie bereits oben

[1]) Daß beim „seiðr“ die Wortmagie das Entscheidende ist, das beweist Gísl. c. 25, 17f. þorgrim nef hatte gegen Gísli einen seiðr ausgesprochen: nirgends in Island solle er Unterstützung finden und auch nicht im Auslande. Er hatte aber vergessen, die Island vorgelagerten Inseln (úteyjar) ausdrücklich zu nennen. Daher gelang es Gisli, auf einer dieser Inseln Schutz zu erlangen.

[2]) Vgl. über Wortmagie und fluchbeladene Gegenstände: Wuttke, S. 154f.; Jarausch, S. 265f., S. 400ff.; Neuberg, S. 46f.

[3]) Vgl. zum Ganzen: Abergl. Hwb. II., 1 S. 36ff.

beim *seiðr* angedeutet wurde — eine ganz fest umrissene magische Aufgabe vor. Ist diese Aufgabe gelöst, so verhält sich der Gegenstand wieder ganz normal. Dadurch, daß der Fluch an einen Gegenstand geheftet wird, wird die Wirkung des Fluches weit besser und fester gesichert, als wenn der Fluch gegen den betreffenden Menschen nur ausgesprochen worden wäre. Das Wort verfliegt, aber der Gegenstand bleibt. So erneut sich die Wirkung des Fluches selbsttätig immer von neuem.

Es wäre endlich noch zu bemerken, daß Flüche meist dann an einen Gegenstand geheftet werden, wenn dieser gestohlen wird. Sie stellen also einen Racheakt dar[1]).

d) Noch stärker als das gesprochene Wort wirkt das geschriebene Wort. Dadurch, daß ein magisches Wort niedergeschrieben wird, erhält es eine bleibende, unverminderte Wirkung, die so lange anhält, wie das Geschriebene besteht. Schrift ist aber nicht denkbar ohne einen Gegenstand, der die Schrift trägt. Wird nun auf den Gegenstand etwas Magisches niedergeschrieben, so wird er dadurch zu einem magischen Gegenstande. Im germanischen Gebiet ist der Schriftzauber durch den Runenzauber vertreten[2]). Die Beispiele dafür sind zahlreich; einige mögen genügen.

Egils. c. 72, 10—17: 10 Geheimrunen (tio launstafe), die in einen Fischkiemen eingeritzt sind, verursachen Krankheit.

Vict. og Blá. (Z. f. d. Ph. 26, S. 24): Ein fliegender Mantel (*klaeði*) hat seine Kraft durch Runen erhalten.

[1]) Vgl. hierzu: Abergl. Hwb. II., 203ff.; John Meier, Deutsche Volkskunde ,S. 118f. — Beispiele für ähnliche, an Gegenstände geheftete Flüche finden sich auch noch an folgenden Stellen: Ring: Reginsm. 5; Skáldsk. 39; Völsung. c. 14, S. 33; Harð. c. 15, S. 31f.; Schwert: Herv. c. 2, S. 5.

[2]) Vgl. M. Olsen, Om Troldruner (Edda V. (1916), S. 225ff.; ferner F. R. Schröder, Neuere Runenforschung. Germ.-Rom. Mon. 10, 1922, S. 4ff., (besonders S. 7ff.) mit reicher Lit.; endlich Neuberg, S. 48; Jarausch, S. 402ff. Sigurd Agrell, Der Ursprung der Runenschrift und die Magie. Arkiv f. Nordisk filologi 43 (1927), S. 97—109.

Auch einige Stellen bei Saxo Grammaticus sind sicher auf Runen zu beziehen:

I. S. 22: Eine Riesin zwingt einen Toten ein Lied zu singen, indem sie ihm ein Stäbchen mit eingeritzten Zauberformeln auf die Zunge legt.

III. S. 79: Baumrinde mit eingeschnittenen Zaubersprüchen als Liebeszauber.

III. S. 81: Ollerus bedient sich bei seinen Seefahrten eines Knochens, in den Zaubersprüche eingegraben sind.

Während es sich bei den Stellen bei Saxo und in der Vict. og Blá. wohl um wirkliche Worte und Sätze magischen Inhalts handelt, die in Runen aufgezeichnet wurden, so sind die 10 Geheimrunen der Egils. wohl anders aufzufassen. Hier geben die Runen keine Worte wieder, sondern wirken selbständig für sich als Zeichen[1]). In diesem Falle stehen die Runen noch ziemlich nahe ihrer primitiven Vorstufe:

e) den magischen Zeichen oder, wie sie im aisl. heißen, den „mál“. Diese „mál“ wurden meist in Waffen eingeritzt oder eingelegt[2]). Das Wort, welches ursprünglich nichts weiter bedeutet wie „Zeichen, eingelegtes Zeichen“, wird im aisl. meist nur noch in der engeren Bedeutung „magisches Zeichen“ gebraucht:

Gisla. c. 10, 3: Das zerbrochene Zauberschwert Grasiða wird in ein Speerblatt umgeschmiedet und mit „mál“ versehen.

[1]) Vgl. Edda V., S. 229f.; F. R. Schröder, Germ. Rom. Mon. 10, S. 10: Die Zahl 10 besaß magische Bedeutung, weswegen man in magische Inschriften oft 10 Runenstäbe ritzte. Z. B. das Schabemesser von Flöksand (Norwegen); das Amulett von Valby; auch andere Zahlen besaßen magische Bedeutung: z. B. die Zahl 72.

[2]) Über Waffen mit „mál“ vgl. Jarausch, S. 172; Waffen mit eingelegten Runen und magischen Zeichen (Hakenkreuz, Triskele usw.) waren besonders im Gotenreiche in Südrußland beliebt und verbreiteten sich von dort aus auch zu den übrigen germanischen Völkern. Bekannt sind vor allem die Lanzenspitzen von Kowel und Müncheberg vgl. vor allem R. Henning, Die deutschen Runendenkmäler, S. 1ff. und S. 21ff.

Gluma. c. 8: Die Spitze eines Speeres, der dem Besitzer Glück verleiht, ist mit „mál“ versehen. Aus diesem Zeugnis geht ferner noch hervor, daß die „mál“ vertieft eingegraben waren, da sich in ihnen Blut festgesetzt hatte[1]).

f) Von den Gegenständen mit magischen Zeichen kommen wir zu solchen, die ihre magische Kraft dadurch erhalten, daß auf ihnen eine bildliche Darstellung angebracht ist, oder die selbst plastisch geformt sind.

Mehrmals wird ein siegverleihendes Feldzeichen (merki) in Gestalt eines Raben oder einer Krähe erwähnt[2]). Der Rabe ist der Vogel Odins. Und Odin ist der Schlachtengott. Damit ist wohl genügend erklärt, warum gerade das Rabenbild dem Banner oder Feldzeichen sieghafte Kräfte verleiht.

Dies Rabenbild übrigens hat rein magische Funktion, denn es genießt ja nicht religiöse Verehrung. Demgegenüber ist es aber in einigen anderen Fällen wohl sehr zweifelhaft, ob die betreffenden (þor und Frey) Bilder wirklich magischen Charakter hatten, obgleich gerade sie in den landläufigen Darstellungen der germanischen Religion oft als „Amulette“ gedeutet werden[3]).

Hallfr. (Flat. I. c. 274): Hallfred wird denunziert, heimlich den Göttern zu opfern. Als Beweis dafür wird angeführt, daß er in einem Beutel ein kleines þorsbild aus Zinn bei sich trage.

Man wird schwerlich etwas an diesem Zeugnis finden, das irgendwie auf den magischen Charakter dieses þorsbildchens hinwiese. Vielmehr deutet gerade der Umstand, daß es als Beweis religiösen Kultes angeführt wird, mit Bestimmtheit darauf hin, daß Hallfred es verehrte, wenn wir auch nicht gerade anzunehmen brauchen, daß er gerade diesem kleinen

[1]) Ferner werden Gegenstände mit „mál“ noch an folgenden Stellen erwähnt: málaspjót: Gullþ. c. 4, S. 51; Flat. II. c. 178, S. 238; málasax (andere hs. málajárn): Herv. c. 2, S. 5.

[2]) þorst. Síð. S. 217, 2ff.; Orkn. c. 444; Flat. I. c. 186, S. 227.

[3]) Vgl. Hoops I. „Amulette“ § 3 (Mogk).

Bilde Opfer darbrachte. Oder doch? Dann wäre es eine Form der Götterdarstellung, die erst in der Bekehrungszeit, als große Bilder zu leicht entdeckt werden konnten, aufgekommen wäre.

Dagegen spricht aber, daß uns auch aus früherer, rein heidnischer Zeit von solch einem kleinen Götterbild berichtet wird.

Vatzd. c. 9, 7 u. 10, 12: König Harald Harfagr schenkt Ingimund nach der Schlacht im Hafrsfjörð ein „hlútr" (Los). Dies „hlútr" besaß früher ein Vikinger, der großes Vertrauen darauf setzte (hann hafði mestar maetr a). Das „hlútr" wird in einem Beutel getragen, und auf dem „hlútr" ist Frey in Silber eingelegt.

Dies „hlútr" werden wir uns nach der Beschreibung nicht als eine plastische Figur, sondern eher als eine Art Hängebrakteat vorzustellen haben[1]). Im übrigen ist aber die Ähnlichkeit mit dem þorsbild der Hallfredarsaga unverkennbar. So auch der Umstand, daß beide in einem Beutel getragen werden. Die Äußerung, daß der Vikinger großes Vertrauen auf das „hlútr" setzte, ist aber so allgemein, daß sie ebenso gut auf einen magischen wie auf einen Gegenstand religiöser Verehrung bezogen werden kann. Jedenfalls werden wir dieses „hlútr" nur mit Vorbehalt in unsere Darstellung einbeziehen dürfen.

g) Ein sekundär magischer Gegenstand kann auch seine Kraft durch einen anderen magischen Gegenstand erhalten. Es ist in diesem Falle, wo es nur auf das Prinzipielle ankommt, gleichgültig, ob jener kraftspendende Gegenstand nun seinerseits primär oder sekundär magisch ist.

Jök. Búa. c. 3: Ein Goldring, in den ein Zauberstein (náttúrusteinn) eingesetzt ist, macht den Träger unsichtbar.

[1]) Daß es auch plastische Freyfiguren gab, beweist eine kleine bronzene Freyfigur, die der ausgehenden Wikingerzeit angehört und die, wie Abnutzungsspuren zeigen, anscheinend auch lange Zeit in einem Beutel getragen worden ist. S. Monteliusfestschrift 1913, S. 405ff. (B. Salin).

Es ist ganz klar, daß der Ring hier seine Kraft vom Stein bekommt, sonst wäre nicht ausdrücklich gesagt worden, daß es ein „náttúrusteinn" sei[1]).

h) Nicht nur durch magische Gegenstände kann ein Gegenstand magische Kräfte erhalten. Theoretisch wäre der Fall sehr gut denkbar, daß mehrere Gegenstände, die sich für gewöhnlich neutral verhalten, in dem Augenblick, wo sie zusammentreten, nun plötzlich magische Wirkungen ausüben. Es fehlt hierfür nur leider ein direktes Beispiel in der altisländischen Literatur. Allenfalls könnte man folgende Stelle dafür anführen:

Gylfag. c. 33: Um den Fenriswolf, der die stärksten Ketten bereits zerbrochen hat, zu fesseln, bestellen die Asen bei den Elben eine Zauberfessel. Sie besteht aus 6 verschiedenen Gegenständen: dem Schall des Katzentrittes, den Bärten der Frauen, den Wurzeln der Berge, den Sehnen der Bären, dem Atem der Fische und dem Speichel der Vögel.

Von keinem dieser Gegenstände kann man annehmen, daß er primär magisch sei, und insofern wäre diese Stelle ein Beweis für die oben aufgestellte Behauptung. Aber eine Schwierigkeit ist doch noch vorhanden: diese Gegenstände sind nämlich fast alle gar nicht vorhanden! Der isländische Erfinder dieser Stelle hatte sicher die Absicht, lauter Dinge zusammenzustellen, die es nicht gibt. Noch eine Frage bleibt bei dieser Stelle zu beantworten. Entspringt sie lediglich einem zufälligen dichterischen Einfall (zur Erzielung einer phantastischen Wirkung) oder haben wir es doch mit echtem Glauben zu tun? In diesem zweiten Falle wäre es nämlich denkbar, daß die Anschauung bestand, daß Gegenstände, die aus Dingen, die es nicht gibt, hergestellt sind, besonders

[1]) Andere Beispiele hierfür bieten: Konr. c. 6, S. 61: Helm, den infolge eines eingelegten Steines kein Eisen beißt; Saxo III, S. 77: Zauberbrei, der seine Kraft durch den Geifer dreier Schlangen erhält (ebenso auch Saxo V., S. 129).

gut gegen Angriffe gefeit seien, vor allem gegen Angriffe physischer Kraft — denn es ist doch nicht möglich, mit physischen Mitteln etwas gegen nicht Vorhandenes auszurichten! Gerade in unserem Falle wäre eine solche Deutung durchaus plausibel.

Vielleicht ist auch noch eine andere Stelle in diesen Zusammenhang einzuschalten:

Ragn. loð. c. 14, S. 37: wird ein Zauberhemd erwähnt, und in einer dazugehörigen Skaldenstrophe heißt es, daß dieses Hemd nicht genäht worden sei und seine grauen Fäden aus Haar beständen.

Dies Hemd, das nicht genäht ist, erinnert doch sehr stark an die Fessel, die aus Dingen besteht, die nicht vorhanden sind!

Es wäre freilich noch eine andere Erklärungsmöglichkeit denkbar. Es wurde bereits gesagt, daß diese Stelle in einer Skaldenstrophe steht. Wie wäre es, wenn dies Hemd, das nicht genäht ist und dessen Fäden aus Haar bestehen, einfach eine Kenning für Tierfell darstellte?

i) Noch eine Gruppe von Gegenständen muß hier gestreift werden, deren Herstellung vielleicht auch in das Thema dieses Kapitels hineingehört:

Örvar-Odds. c. 12: wird ein Zauberhemd erwähnt, welches an 6 verschiedenen Orten hergestellt ist. Ein Ärmel wurde in Irland angefertigt, der andere bei den Lappen, das Gewebe wurde von deutschen Mädchen gedichtet, auf den Hebriden wurde das Garn gesponnen, wälsche Mädchen webten es, und Oþjoðans Mutter (unverständlich) warf den Einschlag durch die Scheerung.

Es ist hier durchaus möglich, daß das Hemd nur deshalb an verschiedenen Orten hergestellt wurde, um schneller damit fertig zu werden. Aber es ist anderseits auch ebenso wahrscheinlich, daß das Hemd dadurch besonders zauberkräftig wurde, daß es an mehreren, weit von einander gelegenen Stellen angefertigt wurde.

Bestärkt wird diese Vermutung durch eine Stelle in der Sörl. sterk. c. 4: Ein Zauberring, der an 9 verschiedenen Orten hergestellt ist.

k) In den bisherigen Fällen handelte es sich stets um Gegenstände, denen ihre magische Kraft auf eine Weise verliehen worden war (wenigstens war in den Quellen immer nur eine erwähnt). Es gibt aber auch Fälle, bei denen ausdrücklich berichtet wird, daß der Gegenstand auf mehrere Arten magisch präpariert worden sei. Der Grund hierfür ist wohl in dem altbewährten Grundsatz: Doppelt reißt nicht! zu suchen[1]).

Schon in den Fällen, in denen gesagt wurde, daß der Gegenstand durch galdr, seiðr usw. gekräftigt worden sei, konnten wir vermuten, daß es sich z. T. um kompliziertere Verfahren handele. In einigen Fällen gewähren uns die Quellen genaueren Einblick:

Sigurð. froek. (Z. f. d. Ph. 26, S. 24): Zaubermantel, der seine Kraft erhält: 1. durch Zaubersteine, die in ihm verborgen sind, 2. durch eingestickte Runen.

Grett. c. 79, 2—4: Die Zauberin þurid nimmt einen an den Strand angetriebenen Baumstumpf und läßt darauf eine glatte Fläche herstellen. Auf diese ritzt sie Runen ein, die sie mit ihrem Blute rötet, und spricht darüber Zauberworte. Sie geht rückwärts, entgegen dem Sinne des Sonnenlaufes, um den Baumstumpf herum und murmelt auch dabei Zauberworte. Darauf schleudert sie die Wurzel ins Meer und sagt, der Baumstumpf solle zur Insel Drangey schwimmen und Grettir Schaden zufügen (dies geschieht dann auch).

In diesem komplizierten Verfahren treten uns wieder einige alte Bekannte entgegen: Runenzauber und Wortzauber. Beim Wortzauber beobachten wir wieder, wie schon

[1]) Vgl. K. Helm, Über Häufung der Zaubermittel, Schweiz. Arch. f. Vk. 20, S. 177ff.

öfters, daß er dem Gegenstande eine ganz spezielle magische Aufgabe vorschreibt. Neu ist uns in diesem Beispiel vor allem, daß auch magische Handlungen, wie das Rückwärtsgehen im umgekehrten Sinne des Sonnenlaufes, einem Gegenstande magische Kräfte verleihen können[1]).

Þorl. jarl. (Flat. I. c. 173, S. 123): Þorleif hat dem Jarl Hakon einen üblen Streich gespielt und ist dann nach Island geflohen. Da läßt der Jarl aus einem Stück Treibholz einen Holzmann herstellen; durch Zauberei wird darauf ein Mann getötet und sein Herz dem Holzmanne eingesetzt. Dieser wird nun Þorgard genannt und durch Zauber gekräftigt, so daß er geht und wie ein Mensch spricht. Darauf wird Þorgard nach Island entsandt mit dem Auftrag, Þorleif zu töten. Nachdem er dies ausgeführt hat, sinkt er in die Erde und ist verschwunden.

Zunächst knüpft sich an diese Stelle die Frage: Ist dieser Holzmann[2]) mit einen Eigennamen, der gehen und sprechen kann, überhaupt noch ein magischer Gegenstand? Es muß zunächst natürlich zugegeben werden, daß es sich dabei um einen Grenzfall handelt. Aber wenn wir daran festhalten, daß das Hauptmerkmal eines lebenden Wesens die freie Willensäußerung ist, so werden wir wohl doch Þorgard zu den Gegenständen rechnen müssen. Denn er hat keinen freien Willen. Der Holzmann ist nur ein Scheinmensch, eine Maschine in Menschengestalt, der mit Magie ein Scheinleben eingehaucht ist und die durch Wortmagie auf ein ganz bestimmtes Ziel gehetzt wird. Nach seiner Erreichung verliert

[1]) Rückwärtsgehen als Zauberhandlung wird in den Sögur mehrfach erwähnt. Gísl. c. 18, 18f.; Vatzd. 26; Vatzd. 36, 2—8; Vatzd. 47, 3—4; Dropl. c. 4, S. 148; — vgl. über die Sitte des Rückwärtsgehens: Sartori II., 142; III 11 wo auch damit eine magische Wirkung erzielt wird, ferner Z. f. Eth. 15, S. 113ff. (W. Schwarz).

[2]) Vgl. hierzu den deutschen Alraunenglauben: Myth. II., S. 1005ff.; Abergl. Hwb. I., S. 312ff.

der Holzmann seine übernatürliche Kraft und sinkt in sich zusammen, ganz wie es auch bei anderen Fluchgegenständen der Fall ist.

Zu beachten ist ferner, daß der Holzmann, ebenso wie der Baumstumpf der Grett. aus Treibholz besteht. Dies hängt wohl mit dem weitverbreiteten Glauben zusammen, daß gefundene Gegenstände magische Kräfte besitzen[1]).

Die nächste Parallele zum Holzmann des Thorl. jarl. bietet

Skaldsk. 17: Der Riese Hrungnir will mit Thor kämpfen; als Begleiter stellt er sich einen Mann aus Lehm her, dem er das Herz einer Stute einsetzt und dadurch Leben verleiht.

Auch hier ist es also das Herz eines lebenden Wesens, welches einem Gegenstande Leben verleiht. Endlich wäre in diesem Zusammenhange noch eine dritte Stelle zu berücksichtigen:

Saxo I. S. 25: Die Könige des Nordens senden Othinus eine Bildsäule von ihm selbst. Othinus ist über diese Huldigung sehr erfreut. Er läßt die Statue auf einen Sockel stellen und macht sie durch Zauberkraft sprechend bei menschlicher Berührung.

Wenn wir diese drei letzten Stellen zusammenfassen, so können wir daraus entnehmen, daß der Glaube bestand, ein Gegenstand könne Scheinleben erhalten, wenn man:

1. ihm menschliche Gestalt gebe,
2. ihn durch Zauber kräftige und
3. ihn in direkte Berührung bringe mit einem lebenden Wesen bzw. einem Organ, welches die Lebenskräfte gesammelt in sich vereinigte (Herz).

[1]) Vgl. Abergl. Hwb. I., S. 1469: „Vieler Dinge Zauberkraft wird bewirkt oder gesteigert, wenn sie gefunden sind, denn die Gunst des Zufalls ist dabei im Spiel.“

Schließlich müssen wir noch einer besonderen Art von magischen Gegenständen gedenken, die ebenfalls auf mehrere Arten magisch präpariert werden: nämlich der „Níðstöng“[1]).

Allerdings darf man die einfachste Form dieses „Schandmales“ nicht zu den magischen Gegenständen rechnen:

Bjarn. c. 17, S. 37: Björn errichtet dem þord eine Níðstöng. Das sind zwei Männer aus Holz, und einer hat einen blauen Hut auf dem Kopfe (der sollte þord darstellen). Sie beide stehen nach vorne geneigt, und einer steht hinter dem anderen.

Wenn diese sichtlich obszöne Gruppe (homosexueller Akt) so aufzufassen wäre, daß diese beiden Holzpuppen bewirken sollen, das þord einen solchen Akt begeht (d. h. wenn diese Gegenstände die Kraft hätten, dies zu bewirken), so hätten wir es hier mit einem magischen Gegenstande zu tun. Der Isländer dachte aber anders. Dieser Holzmann mit dem blauen Hut bedeutet nicht þord, sondern ist þord, und ebenso ist der andere Mann auch tatsächlich ein solcher. Wenn man also diese beiden Holzmänner miteinander verkehren läßt, so verkehren þord und ein anderer Mann miteinander. Die Gruppe der beiden Holzmänner ist nicht ein Symbol, sondern die plastische Wiedergabe einer realen Tatsache, und der Schimpf, der ihnen zugefügt wird, wird þord zugefügt. Es handelt sich also hier nicht um einen magischen Gegenstand, sondern um Analogiebildzauber[2]).

---

[1]) Interessante Parallelen, ohne daß natürlich an einen Zusammenhang gedacht werden kann, finden sich in der Schweiz: Brockmann-Jerosch, Schweizer Volksleben I (1929) S. 39 und Bild 91—93 („Der Maie-Manne“).

[2]) Ein ähnlicher Vorgang auch Gísl. c. 2, 21: Hann bað, at Refr skyldi gera mannlíkan eptir Gísla ok Kolbirni — „ok skal annarr standa aptar annarr; ok skal níð þat standa ávallt þeim til háðungar“. Über das Prinzipielle der Auffassung dieser Art von Bildzauber vgl. Helm, Altgerm. Religionsgesch. I., S. 45; ferner Abergl. Hwb. I., S. 385, S. 1282ff.; Myth. II., S. 193.

Anders liegt es aber bei der folgenden Niðstöng:

Egils. c. 57, 54—58: Der Skalde Egil ist von König Eirik und Gunnhild aus Norwegen verbannt worden. Bevor er das Land verläßt, steigt er auf ein Vorgebirge und setzt ein Pferdehaupt auf eine Haselstange. Darauf sagt er: „Hier setze ich eine Niðstöng und richte diese Beschimpfung (nið) gegen König Eirik und die Königin Gunnhild“. Darauf dreht er das Roßhaupt zum Lande zu und sagt: „Ich wende diese Beschimpfung gegen die Landwichte, die in diesem Lande wohnen, so daß sie alle so lange ruhelos umherschweifen mögen, bis sie König Eirik und Gunnhild aus dem Lande vertrieben haben.“[1]) Darauf ritzt er diese Worte in Runen in die Stange.

Diese Niðstöng hat eigentlich mit der zuerst besprochenen nicht sehr viel mehr als den Namen gemeinsam[2]). Hier haben wir nun tatsächlich wieder einen regelrechten magischen Gegenstand vor uns. Er erhält seine Kraft durch einen Fluch, dessen Wirkung dadurch, daß er in Runen eingeritzt wird, noch erhöht wird. Aber nicht nur Fluch und Runen üben hier eine magische Wirkung aus, sondern auch das Roßhaupt.

---

[1]) M. Olsen (Edda V., S. 235ff.) hat wahrscheinlich gemacht, daß der genaue Inhalt der eingeritzten Runen uns in 2 Skaldenstrophen Egils erhalten ist, die ebenfalls in der Egilssaga mitgeteilt werden (c. 76, 91). Er hat ferner die weittragende Entdeckung gemacht, daß, wenn man diese beiden Strophen in der uns bekannten (aus den Inschriften) Runenorthographie des 10. Jh. niederschreibt, jede Halbstrophe genau 72 Runenstäbe enthält. 72 ist eine magische Zahl, wie Olsen an einer Reihe von weiteren Beispielen nachweist. Hier erlaubt uns also die Gunst der Überlieferung einen recht tiefen Einblick in die Art und Weise, wie ein magischer Gegenstand präpariert wurde. Vgl. auch F. R. Schröder, Germanentum und Hellenismus, S. 9ff.

[2]) Auch Jarausch (S. 408ff.) hebt hervor, daß man bei den Niðstöng diese zwei, aus verschiedenen Wurzeln erwachsenen, Arten unterscheiden muß.

Offenbar herrscht hier die Vorstellung, daß ein Gegenstand allein schon durch sein schreckhaftes Aussehen einen unheilvollen apotropäischen Einfluß auszuüben vermag[1]). Diese Vermutung wird bestätigt durch die Beschreibung einer Niðstöng bei

Saxo V., S. 134: Um die Feinde am Übergang über eine Brücke zu hindern, wird, um sie zu schrecken, ein geopfertes Pferd auf eine Stange geheftet und durch Sperrhölzer der Rachen weit geöffnet.

Eine ähnliche Niðstöng wird auch noch in der Vatzd. c. 34, 11 erwähnt[2]).

Nur in einem kleinen Teil dieser Belege wird der Ursprung der magischen Kraft erwähnt. Dies kann an der Unzulänglichkeit unserer Quellen liegen, d. h. es ist oft anzunehmen, daß der Erzähler uns schon Auskunft darüber geben könnte, wenn er nur wollte, und daß die Fälle, in denen er sich äußert, mehr zufällig bedingt sind. Aber nicht alle diese Fälle müssen, ja können so erklärt werden. Wir müssen vielmehr damit

[1]) Es ist dies ja eine Vorstellung, die bei allen Völkern und Zeiten oft belegt ist: vgl. z. B. Abergl. Hwb. I., S. 142ff.; S. 298; Simrock, Mythologie, S. 357, 510. — Apotropäisch war wohl auch die Funktion der 4 berühmten Tierkopfpfosten aus dem Osebergfund. Sie gehören nicht zu Möbelstücken, wie man zunächst annehmen möchte, sondern sind selbständige Stücke. Jeder der vier Pfosten war zusammengebunden mit einer Rassel. Scheltema (Osebergfund, S. 9) sagt, daß sie wahrscheinlich „kultische" Bedeutung hätten. Wenn wir für „kultisch" das Wort „magisch" oder „apotropäisch" einsetzen, so werden wir wohl der Wahrheit näherkommen. Die Tierkopfpfosten mit ihren weit aufgesperrten Rachen und großen Augen erinnern stark an die Niðstöng. Auch die Rassel war wohl sicher ein Abwehrzaubermittel, wie denn auch bei vielen Völkern Lärmwerkzeuge apotropäisch angewandt wurden (vgl. Abergl. Hwb. I., 137; Myth. II., S. 589f.). In diesem Falle sollten die Pfosten und Rasseln wohl Grabräuber fernhalten — gelungen ist es ihnen leider nicht!

[2]) Abgeblaßter Parallelbericht in der Finnb. c. 34, S. 67.

rechnen, daß ein großer Teil der magischen Gegenstände unter den Begriff der „Zufallsmagie" fällt. „Zufällig" magisch ist etwas anderes als „primär" magisch. Wenn z. B. in einer historischen Saga von einem siegverleihenden Schwert berichtet wird, so ist es klar, daß es ein sekundär magischer Gegenstand ist — Schwerter kommen nicht natürlich vor! Trotzdem ist es nun aber nicht gesagt, daß dieses Schwert auch vom Waffenschmied mit Absicht magisch präpariert worden wäre; er kann dies vielmehr auch unbewußt, durch Zufall getan haben. In einem solchen Falle würde dann der Besitzer des Schwertes vielleicht später einmal erfahrungsgemäß feststellen, daß es siegverleihend ist. Auf welche Weise es aber zu dieser Eigenschaft gekommen ist, darüber könnte weder er noch der Waffenschmied Auskunft geben. Dies wäre dann ein Fall von Zufalls- oder Erfahrungsmagie.

---

2. Kapitel.

Wodurch verlieren Gegenstände ihre magische Kraft oder werden verhindert, sie auszuüben?

Man kann diese Fälle in zwei große Gruppen scheiden:

I. Fälle, in denen das Versagen der magischen Kraft von vornherein vorgesehen ist, wo der Hersteller des Gegenstandes diese Fälle bereits bedacht hat.

II. Fälle, in denen eine feindliche Macht eingreift.

Diese beiden Hauptgruppen zerfallen wieder in je zwei Unterabteilungen:

a) Der Gegenstand behält seine magische Kraft und wird nur in diesem einen Falle verhindert, sie auszuüben.

b) Dem Gegenstand wird seine magische Kraft auf immer geraubt.

Ia) In vielen Fällen sind dem magischen Gegenstande schon von vornherein gewisse Grenzen seiner Wirksamkeit gezogen.

Vatzd. c. 19, 11 wird erzählt, daß ein Mann, der einen Zauberkittel trägt, der gegen Waffen schützt, an einer Körperstelle verwundet wird, die von dem Kittel nicht gedeckt ist.

Aus dieser Stelle geht ganz klar hervor, daß der Zauberkittel nicht etwa ganz und gar unverwundbar macht, sondern nur die Körperteile schützt, die er bedeckt.

Bei einigen magischen Gegenständen wird gesagt, daß sie nur unter ganz bestimmten Voraussetzungen ihre Kraft ausüben; fehlt diese Voraussetzung, so verhalten sie sich wie jeder gewöhnliche Gegenstand oder gar noch schlechter.

Skaldsk. 41: Gúðrun fertigt ihren Söhnen Brünnen und Helme an, die kein Eisen beißt. In dieser Hinsicht bewähren sie sich auch. Als aber mit Steinen nach ihnen geworfen wird, da versagen die Rüstungen.

Halfd. Brön. c. 8, S. 448: Rüstung, die kein Eisen beißt, ausgenommen das Schwert des Besitzers der Rüstung.

Fertr. ok Plat. (Z. f. d. Ph. 26, S. 14): Rüstung, die nur von dem Schwert gebissen werden kann, welches zu ihr gehört (sem . . . fylgir).

Harð. c. 15, S. 31: Ring, welcher allen Menschen, die ihn besitzen, den Tod bringt, nur den Frauen nicht[1]).

Manchmal wird gesagt, daß nur Leute mit bestimmten Eigenschaften den Gegenstand so benutzen können, daß er auch seine magische Kraft ausübt:

Hrólfs. krak. c. 23, S. 70: Das Schwert Gullinhjalti kann nur von einem kühnen Manne geführt werden.

---

[1]) Vgl. Jarausch, S. 167ff.: Daß Sköfnung nicht in Gegenwart von Frauen gezogen werden darf, weist „auf alte Vorstellungen von der Unreinheit des weiblichen Geschlechtes". Ferner: R. Witzmann, Tabu ok orenhetsbegrepp i nordgermansk folktro om könen. Skrifter utg. af Svensk. Lit. Sälsk. i Finl. 135, S. 1ff. besonders S. 17; Abergl. Hwb. II., S. 1749ff.: Die Frau ist, als dämonisches Wesen, mit dem bösen Blick behaftet; ebenso Dehmer, S. 103.

Skírn. 9, 4—6: Freys Schwert schwingt sich im Kampfe von selbst, wenn der klug ist, der es führt.

Halfd. Eyst. c. 16, S.420 : Sax, der stets Sieg verleiht, wenn kräftig mit ihm geschlagen wird.

þorst. Vik. c. 22, S. 103: Messer, welches den sonst unverwundbaren Riesen Ötunfaxi verletzen kann, wenn der, der es führt, geschickt damit umgeht.

Örv. Odds c. 11, S. 206: Zauberhemd, welches von keinem Eisen gebissen wird, — aber das Eisen wird sofort beißen, wenn der Träger des Hemdes flieht.

Bei diesen Beispielen ist das Versagen des Gegenstandes wohl so aufzufassen, daß der Verfertiger es von keinem Unwürdigen benutzt wissen wollte. Noch sicherer konnte dies erreicht werden, wenn an die Benutzung gewisse Regeln geknüpft waren, wenn sozusagen eine genaue Gebrauchsanweisung beigegeben wurde. Dann war die Gewähr gegeben, daß nur solche Leute, die in seine Eigenheiten eingeweiht waren, den Gegenstand benutzen konnten.

Hrólfs. Gautr. c. 20, S. 103: Horn, welches seine magische Kraft nur dann ausübt, wenn auf die richtige Art und Weise daraus getrunken wird (ef . . . rétt var afdrukkit).

Sigrgarð. froek., S. 16: Fliegender Mantel, der seine Flugkraft nur dann ausübt, wenn die Runen, die in ihn hineingewirkt sind, auf die richtige Weise gedeutet werden (ef þeir vóru rétt raðnir).

Hrólfs. krak. c. 23, S. 60: Zauberschwert, welches man nie (beim Schlafen ?) unter den Kopf legen darf und von welchem man nie den Griff erheben darf. Nur dreimal darf es geschliffen werden.

Bei diesem letzten Beispiel kann man im Zweifel sein, ob es noch unter Ia gehört oder nicht vielmehr unter

Ib) Fälle, in denen schon der Hersteller den endgültigen Verlust der magischen Kraft vorgesehen hat. Hier bieten die Quellen Beispiele für zwei Möglichkeiten:

Erstens ist es klar, daß in den Fällen, wo der Gegenstand (meistens durch Wortmagie s. o.) eine ganz fest umrissene, womöglich gegen eine bestimmte Person gerichtete, magische Aufgabe vorgeschrieben bekommt, er seine magische Kraft verliert, sobald diese Aufgabe gelöst ist. Ausdrücklich wird dies erwähnt im

þorl. jarl. (Flat. I. c. 173, S. 213): Der Holzmann þorgard, der von Jarl Hakon ausgesandt wird, þorleif zu ermorden, sinkt sofort in die Erde, nachdem er sein Werk vollbracht hat.

Zweitens sind auch in den Fällen unter Ib gewisse Regeln und Gebrauchsanweisungen überliefert, bei deren Nichtbeachtung der Gegenstand seine Kraft verliert:

Korm. c. 9, S. 19: Das Schwert Sköfnung darf nur getragen werden, wenn es zum Kampfe geht. Es darf nicht in Gegenwart von Frauen gezogen werden. Auf dem Kampfplatz ziehe man das Schwert abseits aus der Scheide, halte die Klinge vor sich hin und blase darauf; dann wird eine kleine Schlange unter dem Griff hervorkriechen; man neige dann das Schwert, damit die Schlange wieder bequem unter den Griff kriechen kann. Kormak beachtet vor dem Kampfe diese Regeln nicht, und so weicht das Glück von dem Schwerte[1]).

IIa) Eine feindliche Macht verhindert, daß der magische Gegenstand seine Kraft ausübt.

Harð. c. 25, S. 55: Die Hexe þorbjörg katla pflegt gegen ihre Feinde stets einen Blendezauber auszuüben; aber gegen Hörd ist der Blendezauber machtlos.

[1]) Vgl. Dehmer, S. 103: zur Schlange bemerkt er: „Offenbar ist dies eine Weiterbildung der Apperzeption des Schwertes als Schlange, wie dies in Kenningar, z. B. in ‚blóðormr‘ und in Schwertnamen zum Ausdruck kommt. Hand in Hand geht die Ornamentik" (vgl. Weinhold, Altnordisches Leben S. 197). S. auch S. 24, Anm. 1.

Wir werden dies so aufzufassen haben, daß Hörd in sich selbst eine noch stärkere Zauberkraft hatte, die ihn gegen feindlichen Zauber schützte. Dies wird denn auch ausdrücklich von Hörd an einer anderen Stelle gesagt: Harð c. 11, S. 23. —

Sehr lehrreich ist auch eine Stelle in der

Örv. Odds. c. 29, S. 271: Odd besitzt einige eiserne Zauberpfeile, die Gusisnautar. Diese gleiten aber von der Riesin Gyða machtlos ab. Da greift Odd zu seinen noch zauberkräftigereren Steinpfeilen, und mit denen vermag er die Riesin zu töten[1]).

Wir kämen also auf Grund dieser Beispiele zu dem Gesetz: Magie wird durch noch stärkere Gegenmagie gebrochen.

Aber feindliche Mächte vermögen nicht nur die magische Kraft eines Gegenstandes abzuwehren, sie können ihn auch, oder doch wenigstens seine Kraft, ganz vernichten:

IIb) Das wichtigste Beispiel für die Zerstörung eines magischen Gegenstandes bietet die

Egils. c. 72, 10—17: Der Skalde Egil trifft auf einer Fahrt nach Schweden eine kranke Bauerntochter. Bei näherer Untersuchung findet er, daß die Krankheit von einem Fischkiemen herrührt, auf den Krankheitsrunen eingeritzt sind; Egil schabt darauf die Runen ab und wirft dann den Fischkiemen ins Feuer.

Wir haben hier also gleich zwei Arten, wie man einen magischen Gegenstand vernichten kann: erstens durch mechanische Zerstörung; zweitens durch Verbrennung[2]). Daß hier beides angewandt wird, war wohl kaum notwendig,

[1]) Vgl. KHM 60: Hexe ist fest gegen Bleikugeln. Aber wie der Jäger seine silbernen Knöpfe in die Büchse lädt, kann er sie erlegen.

[2]) Vgl. Abergl. Hwb. II. S. 1401f.: „Die brennende Flamme verscheucht nicht nur, sie vernichtet . . . Dem Feuer wird apotropäische Kraft zugemessen"; ferner: Jarausch. S. 155f.; Vernichtung der Runenkraft durch abschaben auch Skirn. 36.

sondern beruht sicher wieder auf dem schon oben erwähnten Prinzip: Doppelt reißt nicht!

Um einen magischen Gegenstand wirkungslos zu machen, war es nicht immer unbedingt notwendig, ihn völlig zu zerstören. Man konnte auch den Angriff allein gegen die magische Kraft richten.

Dies konnte vor allem durch den „bösen Blick" geschehen[1]). Vor allem Berserker dachte man sich mit dieser Eigenschaft behaftet.

Svarfd. c. 8. S. 25: Der Berserker Moldi stumpft jede Waffe, die er anblickt. Daher darf þorstein das Zauberschwert, welches er benutzen will, vor dem Kampf nicht entblößen, sondern er muß zunächst eine andere Waffe vorweisen. Erst wenn er den Todesstreich führen will, darf er das Zauberschwert aus der Scheide ziehen. (Ähnliches wird Sturl. starf. c. 5, S. 357 berichtet als Schutzmaßregel für einen Zaubersax[2])).

---

[1]) Über bösen Blick im allgemeinen: Myth. II. S. 920ff.; Seligmann, Der böse Blick I—III; Seligmann, Die Zauberkraft des Auges; Feilberg, Der böse Blick in der nordischen Überlieferung (Z. f. Vk. XI. S. 304ff.); Kahle, Noch etwas vom bösen Blick (Z. f. Vk. XIII. S. 91f.); Wuttke, S. 152f.; R. M. Meyer, A. R. S. 150; Neuberg, S. 45; Jarausch, S. 398f. Waffen werden durch den bösen Blick stumpf: Abergl. Hwb. I., S. 685ff.; Dehmer, S. 86, S. 95; Jarausch S. 32ff.; Neuberg S. 41; Z. f. Vk. XI, S. 424; XIII. S. 213.

[2]) Nicht nur von magischen Waffen wird berichtet, daß sie durch den bösen Blick stumpf gemacht werden können, sondern auch von ganz gewöhnlichen Waffen: Flóam. c. 15, S. 25f.; Vatzd. 29, 1—25. Lehrreich sind einige Stellen bei Saxo, weil sie zeigen, auf welche Weise man versuchte, Waffen vor dem bösen Blick zu schützen. Saxo VI. S. 187: Starkather bedeckt sein Schwert mit einer dünnen Haut, so daß es für den Zauberer nicht erblickbar ist (ähnlich auch Saxo VII. S. 243).

Diese literarischen Nachrichten von der Gefahr, die Waffen, besonders magischen, durch den bösen Blick drohte, werfen nun auch einiges Licht auf eine merkwürdige Runeninschrift: Der hölzerne Lanzenschaft von Kragehul trägt eine Inschrift magischen Inhalts, die an den Speer Glück und Sieg heften soll. Merkwürdig ist nun vor allem die Art, wie die Runen geschrieben sind. Alle senkrechten Stäbe und die X-Rune sind durch 4 Linien, alle anderen nur durch eine dünne Linie angegeben. Dadurch wirkt die Inschrift auf den ersten Blick wie ein gewöhnliches Ornament. Dies kann natürlich eine Spielerei sein. Aber man kann anderseits auch die Inschrift so deuten, daß diese Gestaltung der Runen dazu dienen sollte, den Feind zu täuschen. Er sollte denken, die Lanze sei nur mit einem gewöhnlichen Ornament versehen, und daher gar nicht auf den Gedanken kommen, hier etwa den bösen Blick anzuwenden. Diese Vermutung findet eine Bestätigung durch die Inschrift des Steines von Sønder Kirkeby (Falster). Der Hauptteil ist eine der üblichen Grabinschriften, in ganz regulären Runen. Außerdem trägt der Stein aber noch eine magische Inschrift: „þur viki runa" = Thor weihe die Runen. Und gerade dieser magische Teil der Inschrift ist wieder in Form eines Ornamentes ausgestaltet. Sollte dies beide Male wirklich nur Spielerei sein? (vgl. Wimmer, Runenschrift S. 124; De danske Runemindesmaerker II. S. 439).

Endlich konnten magische Gegenstände nicht nur durch Menschen, sondern auch durch Naturgewalten ihrer Kraft beraubt werden. Schon das Feuer in der Egils. war ja solch eine Naturkraft, die dort allerdings im Dienste eines Menschen stand. Noch größer ist die Wirkung der Sonne:

Korm. c. 9, S. 19: Die Sonne darf nicht den Griff des Zauberschwertes Sköfnung bescheinen[1]).

---

[1]) Daß die Sonne die magische Kraft des Gegenstandes zerstört, berichtet auch der Stein von Eggjum in Norwegen; es heißt nämlich in dieser Inschrift: „ni 's solu sot" = aisl. ne (e)s sólu sott = „Nicht ist (der Stein) von (den Strahlen) der Sonne getroffen worden." D. h. der Stein ist wohl nachts aus der Erde ausgegraben worden. In der Nacht wurde die Inschrift angebracht. Und in der Nacht wurde er auch wieder eingegraben. Tatsächlich fand sich denn auch der Stein unter der Erde und zudem noch mit der beschriebenen Seite nach unten. (vgl. M. Olsen, Eggjum-Stenens Indskift. 1919.) — Auch literarische Quellen berichten von der Gefährlichkeit der Sonne, wenn auch nicht für magische Gegenstände, so doch für dämonische Wesen: Alvism. 36: Zwerg als Bräutigam wird von þor so lange hingehalten, bis die Sonne aufgeht und er erblindet. Helgakv. Hjör. 30: Riesin erstarrt zu Stein, wie die Sonne aufgeht (vgl. hierzu auch Dehmer, S. 53f. v. d. Leyen, Märchen i. d. G. d. E. S. 49).

3. Kapitel.

Die magischen Gegenstände und ihre Eigenschaften.

Wenn man die magischen Gegenstände daraufhin untersucht, in welchem Verhältnis sie zu ihren Eigenschaften stehen, so wird man leicht zu folgendem Ergebnis gelangen: Man kann zwei große Gruppen unterscheiden:

1. Gruppe: Gegenstände mit naturnahen Eigenschaften (d. h. die magische Eigenschaft liegt mit seiner natürlichen auf einer Ebene: die magischen Eigenschaften bedeuten entweder eine Verstärkung der natürlichen, oder sie nehmen doch wenigstens auf die Beschaffenheit des Gegenstandes weitgehend Rücksicht).

2. Gruppe: Gegenstände mit naturfernen Eigenschaften (d. h. die magische Eigenschaft ist an den Gegenstand geheftet, ohne Rücksicht auf dessen natürliche Beschaffenheit zu nehmen)[1]).

Aus diesen beiden Gruppen ergibt sich nun auch das Prinzip der weiteren Einteilung. Bei der ersten Gruppe werden wir zweckmäßigerweise von den Gegenständen auszugehen haben, während wir umgekehrt bei der zweiten Gruppe die Eigenschaften zugrunde legen müssen.

1. Gruppe:

A. Waffen:

a) *Die Waffe verleiht Sieg:* Schwert: Gísl. c. 1, 12: sá skal sigr hafa, er þat (sverð) hefir til orrostu; Heið. S. 61, Z. 4f.: sigraudig; Herv. c. 2, S. 5: því skal fylgja sigr; Hjálmþ. ok ölv. c. 10, S. 365: sigr mun honum (sverð) fylgja; Sigurð. þög. c. 6, S. 19: þat fylgir (sverði) . . . at þú munir (eigi) úsigr fá; Þorst. Vík. c. 10, S. 74: hafir jafnan fylgt því sigr; — Sax:

[1]) Natürlich kommen einige Grenzfälle vor, in denen mehr das Gefühl, als der Verstand die Zuweisung zur ersten oder zweiten Gruppe entscheiden mußte und konnte. Aber im großen und ganzen ließ sich die Einteilung doch ziemlich genau durchführen.

Halfd. Eyst. c. 16, S. 420: sá mundi jafnan sigr hafa; Feldzeichen (merki): Flat. I. c. 186, S. 227: In Gestalt eines Raben (. . . ok þa er vindr blaess j merkit þa uar sem rafnn baeindi fluginn). Es verleiht dem, dem es vorangetragen wird, Sieg, aber dem, der es trägt, bringt es den Tod[1]). Yngv. víð. S. 9: merki . . . sa mun jafnan synt sigr hafa, er þat er fyrir borit;

b) *Waffen, die besser als gewöhnlich beißen*[2]): Schwert: Ásm. Kapp. c. 1, S. 340: . . . því hvergi munda til höggva at þat mundi eigi bíta . . . (2. ähnliche Stelle); c. 5. S. 346: heyrt hefi ek . . . ef þat sverð vaeri borit i móti því, er Hildibrandr hefir, at hans sverð skyldi undan láta; c. 8, S. 351: beit brynjur ok hjálma jafnslétt sem naefr; Egils. ok Asm. c. 3, S. 277: hans högg standast aungvir menn; c. 15, S. 301: þar með hans saengrstokki skal hann finna sverð þat hit góða, er Gautr átti; segir at ekki vópn bíti á hann annat. Göng.-Hrólfs. c. 1, S. 147: beit . . . stál ok steina svá sem blauta mannsbúka; Halfd. Eyst. c. 26, S. 430: . . . nam aldri í höggi stað; Herv. c. 2, S. 5: þat skal svá bíta járn, sem klaeði; Hjálmþ. ok. Ölv. cap. 9, S. 362: Unverwundbarer Riese: „Ekkert sverð bítr á hann nema þetta.“ Hrólfs. Gaut. c. 20, S. 97: beit . . . svá þeirra búka, sem í vatn brygði; Hróm. Gríps. c. 1, S. 326: sverð . . . er aldri

[1]) Vgl. Myth. II. S. 931: Vita Alfredi p. 33: Siegesfahne der Normannen; Im encomium Eunnae (Duchusne script. norm. 169) heißt es, die Fahne sei aus weißer Seide, ohne Bild, gewesen, in Kriegszeiten aber ein Rabe mit offenem Schnabel und flatternden Flügeln darin sichtbar geworden, sobald sie Sieger waren; hingegen habe er still gesessen und die Flügel hängen lassen, wenn ihnen der Sieg entging.

[2]) Waffen, denen nichts widersteht z. B.: KHM. 92, (Degen); KHM. 111 (Säbel); Ritt. LIV. S. 227 und LXXII. S. 282 (Schwert); Ritt. XXV. 103 (Axt); Waffen, durch die allein ein bestimmter Mensch oder Unhold getötet werden kann: KHM. 28 (Spieß); Ritt. III. S. 12f. (Schwert); dgl. auch Schwert Ritt. XLI. 175; XLVI. 195; LXIV. 255; vgl. auch Jarausch S. 262, Dehmer, S. 87 u. 103.

hefir sljófgast; Saxo II. S. 44: Schwert (gladius), welches für alle Kämpfe geeignet ist; Saxo III. S. 70: Schwert, welches sogar den sonst unverwundbaren Balderus beißt; Saxo IV. S. 115: Das Schwert Skrep schneidet alles und wird durch nichts im Hiebe aufgehalten; Sigurð þög. c. VII. S. 20: sverð . . . ok mun þat sízt slefja í höggum; c. XV. S. 37: engi var svá magnaðr at tröllsligum krapti, at eigi biti þetta sverð, þó at eigi biti hann önnur vápn. Skáldsk. 49: aldri bilar i höggvi; Svarfd. c. 8, S. 25: Schwert, welches sogar den sonst unverwundbaren Berserker Moldi beißt; Sörl. sterk. c. 3, S. 316: þat er eins bíti stál sem stein; Örv. Odds. c. 13, S. 213: sverð, sem aldri hefir í höggi stað numit; c. 19, S. 239f.: sverð . . . svá hvergi nam i höggi stað ;c. 14, S. 218f. hvergi skal stað nema, hvárt fyrir yrði járn eða steinn; — Kurzschwert: Blómstr. S. 43: beitskálm. . . ok nemr hon hvergi í höggvi staðar. — Sax: Halfd. Eyst. c. 16, S. 420 þat mundi eigi í höggi staðar nema, ef vel er til höggit; Kjaln. c. 8, S. 19: þat nemi hvergi í höggvi stað; — Messer (knífr): Sigurð. þög. c. 23, S. 56: hann man bíta at þeim broeðrum; þorst. Vik. c. 22, S. 103: hann bíti á Ötunfaxa; — Hellebarde (atgeir): Sigurð þög. c. XXIII. S. 56: bila eigi í höggi stað. — Sturl. starf. c. 16, S. 482: Hann bítr alt þat honum er höggvit til; — Speer (geirr): Skáldsk. 35: nam aldri staðar í lagi; — Hammer: Skaldsk. 35: eigi myndi hamarrinn bíla; — Pfeile (ǫrvar): Ǫrvar-Odds. c. 24, S. 251f. þar dugi þessar(stein)-ǫrvar, er eigi duga Gusisnautar — Mistelzweig (mistilteinn): Gylfag. c. 48: tötet den sonst unverwundbaren Gott Baldr. — Waffe: (vápn): Fjǫlsv. 25 u. 26: vermag den sonst unverwundbaren Viðofnir zu töten.

c) *Die Waffe trifft immer ihr Ziel*[1]*)*: Hammer: Skaldsk. 35: þá myndi hann aldri missa; Pfeile (ǫrvar): Ans bog. c. 1, S. 295: hann skyldi um sinn haefa með hvörri, þat er hann skyti til eptir sínum vilja; Ambal. (Germ. Abh. 12):

[1]) Nie fehlende Büchse: KHM. 129 u. 110 (dazu B.-P. II. S. 491ff.) Abergl. Hwb. III. S. 2: Freikugel, -schuß.

alle Pfeile treffen ihren Mann; Saxo I. S. 32: alle 10 Pfeile (sagitta) verwunden je einen Feind. Ǫrv.-Odd. c. 4, S. 186 þaer bíta alt þat þeim er til vísat.

d) *Jedesmal, wenn die Waffe gebraucht wird, fordert sie ein Opfer*[1]*)*: Schwert: Hrólfs. krák. c. 23, S. 60: aldrei mátti sví bregða utan þat vaeri mannsbani; Hróm. Gríps. c. 1, S. 326: Hröngviðr mátti kjósa hvern dag mann fyrir sverðins oddi; Sigurð. þög. c. 4, S. 14: engi moetti hánum sá, at eigi fengi bana fyrir hverju hans höggi. þord. hred. S. 55: nökkut verðr at höggva með því, hvern tíma er brug ðit er; Skáldsk. 49: er mannsbani skal verða, hvert sinn er bert er. Korm. c. 9, S. 19: eigi skaltu ok bera þat nema þú buiz til vígs; Herv. c. 2, S. 5: verðr mans bani hvert sinn er brugðit er; — Hellebarde (brynþvara): Egils. ok Ásm. c. 10, S. 292: mátti kjósa mann fyrir, þegar hann vissi nafn hans; Vict. og Blá. Z. f. d. Ph. 26, S. 12: hefir smíðat þeim þau II vopn, at þeir mega kjósa hvern dag ein mann til dauða fyrir hvert, þann er þeir vilja.

e) *Die Waffe bringt jedem den Tod, den sie verwundet:* Schwert: Herv. c. 3, S. 6: ekki lifði þat ok til annars dags, er bloeddi af hánum.

f) *Wunden, die mit der Waffe beigebracht werden, heilen nicht*[2]*)*: Schwert: Laxd. c. 57, 13: má þat sár eigi groeða; Skáldsk. 49: ekki sár groer, ef þar skeinisk af; þord. hred. 63: má þat sár eigi groeða.

g) *Die Waffe schwingt sich von selbst*[3]*)*: Schwert: Skírn. 9, 4—6: er siálft mun vegaz; Gylf. c. 36: þat var svá gott, at sjálft vásk.

h) *Die (Wurf- bzw. Schuß-)Waffe kehrt nach Gebrauch wieder zum Entsender zurück:* Hammer: Skáldsk. 35: aldri flj úga svá langt, at eigi myndi hann soekja heim hönd. Pfeile

[1]) Vgl. KHM. 92: Zauberdegen (dazu B.-P. II. S. 320ff.).
[2]) Vgl. Myth. II. 727: blutende Lanze im Parzival (Wunden, die mit ihr beigebracht werden, heilen nicht).
[3]) Vgl. KHM. 36: Knüppel aus dem Sack (B.-P. I. 350 ff.).

(örvar): Ǫrv.-Odds. c. 4, S. 186: þaer flugu sjálfr af streng ok á; — Ambal. (Germ. Abh. 12, S. 15): Alle Pfeile kehren in die Hand zurück.

i) *Die Waffe wird nie stumpf:* Schwert: Hróm. Grips. c. 1, S. 326: aldri hefir sljófgast.

k) *Die Waffe rostet nicht:* Schwert: Korm. c. 12, S. 27: þat var aldri saurugt; Laxd. 29, 16: beið hvergi ryð á; Herv. c. 2, S. 5: aldri ryðr á festask.

l) *Die Waffe ist zwar anfangs rostig, aber sobald man mit ihr gegen einen Stein klopft, fällt der Rost ab, und sie ist wieder blank wie Silber:* Schwert: Svarfd. c. 8, S. 25; Sax: Sturl. starf. c. 9, S. 471.

B. *Kleidungsstücke (inkl. Schutzwaffen):*

a) *Werden von keiner Waffe versehrt*[1]*:* Helm: (hjálmr): Hrólfs. krák. c. 15, S. 45: beit ekki á; Blómstr. S. 34: ekki beit á; Schild (skiöldr): Hróm. Gríps. c. 6, S. 331: mun þik eigi saka, meðan þú hefir þat; — (targa): Korm. c. 8, S. 16: Bersi mundi lítt sárr verða ef hann baeri þessa hlíf; — Rüstung (brynia): Göngu-Hrólfs. c. 3, S. 150f.: ekki beit á herklaeðin; Ljósv. c. 31, S. 248: var svá sterk at aldri festi vápn á; Konr. c. 6, S. 61: varla metti henni sakir natturu vapn granda; — (herklaeði): Sörl. sterk. c. 3, S. 316: aldri kunni neitt sverð á þeim festa; c. 6, S. 319: aldrei mun nokkut sverð á þeim festa; Hemd (skyrta): Egils. ok Ásm. c. 15, S. 299: festi ekki vopn á; Kjaln. c. 8, S. 19: hon slitni ekki skjótt, hvárki fyrir vápnum né . . .; (serkr): Ragn. loð. c. 14, S. 37f.: schützt gegen Waffen; þorst. boej. c. 3, S. 180: eigi (muntu) sár fá, ef þú hefir hann naest þér. Kittel (kyrtill): Eyrb. c. 18, 21: eigi festi vápn á; Gullþ. c. 3, S. 48; er þér man hlífa við . . . vopnum; Vatzd. 19, 2: er eigi bíta vópn á; Saxo III. S. 73 u. 76: hiebfestes Gewand (tunica

[1]) Vgl. Ritt. LIV. S. 227: Zauberrüstung; Neuberg S. 42. Kronfeld, Der Krieg im Aberglauben S. 82: Wolfdietrichs St. Georgshemd; Ortnits Brünne usw.; S. 89ff.

vestis); Kleidungsstücke aus Rentierfell (hreinbiálbi): Flat. II. c. 255, S. 325: ekki uopn festi a; Heimskr. Ol. h. h. c. 193: dito; leg. Ol. h. h. c. 92, S. 70: at svaerðet baeit aeigi. Steinperlenkette: (steina-seyrvi): Heið. S. 77: macht hiebfest; Halfd. Eyst. c. 16, S. 420: dgl.

b) *Schützen gegen eiserne Waffen:* Helm (hjálmr): Skáldsk. 41: eigi mundi járn á festa: Skáldsk. 43; er á hvarigu festi járn; Konr. c. 6, S. 61: honum mattu eigi iarn granda; — Schild (skjöldr): Göngu-Hrólfs. c. 1, S. 147: svá eigi bitu járn á; Rüstung (herklaeði): Völsung. c. 42, S. 90: þá bitu eigi járn; Fertr. ok Plat. (Z. f. d. Ph. 26, S. 14): bíti engin járn; (herbunaðr): Njál. c. 155, 22: er eigi bitu járn; (bognia): Snegluh. c. 61, S. 418: alldri festi iarn aa; — Skáldsk. 41: eigi mundi járn á festa; — Hemd (skyrta): Ragn. son. c. 3, S. 65: ekki járn festi á; Sörl. sterk. c. 18, S. 334: er engin járn kunnu á at bíta; Ǫrv.-Odds. c. 11, S. 206 eigi járn bíta; Kleid (klaeði): Halfd. Brön. c. 8, S. 448: á þau bíta engi járn; Ambal. (Germ. Abh. 12, S. 81); Kittel (kyrtil): Landn. 2 P. 7 K.: bitu eigi járn; 3 P. 4 K.: desgl.; Rock (vestis): Saxo II. S. 50; — Mantel: Göngu-Hrólfs. c. 30, S. 209: eigi bitu flest járn á ólpu þá; [Burg: Sigurd. þög. c. II, S. 7: kastala . . . at ekki megi granda (elder eðr) járn, (galdrar né gjörningar)].

c) *Schützen gegen Kälte:* Hemd (skyrta): Ǫrv.-Odds. c. 11, S. 206: þik skal aldri kala í; Kleid (klaeði): þorst. boej. c. 5, S. 184: siehe f.

d) *Schützen gegen Feuer:* Rüstung (herklaeði): Sörl. sterk. c. 6, S. 319: engin vaetta mun svá heitt (eldi) spúja . . . at þeim granda kunni; Hemd (skyrta): Ǫrv.-Odds. c. 11, S. 206: eigi skal þér eldr granda; Kleid (klaeði): Halfd. Brön. c. 8, S. 576: . . . eigi eldr granda; Kittel (kyrtill): Gullþ. c. 3, S. 48: er þér man hlífa við eldi; Mantel (kápa): Áns. bog. c. 4, S. 300: ekki sakar hann eldrinn sakir loðkápunnar; Göngu-Hrólfs. [c. 32, S. 119f. u.] c. 33, S. 125: Grímr spjó [stundum eitri], stundum eldi á Hrólf, svá þat

hefði hans bani orðit, ef eigi hefði kápan fyrir verit, eða blaha; Egils. ok Ásm. c. 12, S. 295: sem eigi maetti í eldi brenna (möttul); Blómstr. S. 51: mátti ekki á eldi brenna; [Burg (kastala): s. 1. Gr. Bb].

e) *Schützen gegen Gift* (sowohl gegen Schlangenbisse als auch gegen das Gift, welches von Ungeheuern gespien wird): Rüstung (herklaeði): Sörl. sterk. c. 6, S. 319: engin vaetta mun svá heitt eitri spýa . . . at þeim granda kunni; Hemd (serkr): Ragn. loð. c. 14, S. 37; (skyrta): Ragn. son. c. 3, S. 65: vildu ormarnir ekki koma naer honum; Mantel (kápa): Göng.-Hrólfs. c. 4, S. 155: eigi mátti þeim eitr granda; c. 33, S. 125: s. 1. Gr. Bd; Wams (treyia): Baer. c. 31, S. 119: a því . . . bitr eigi eitr.

f) *Schützt gegen Wasser:* Kleid (klaeði): þorst. boej. c. 5, S. 184: ekki festi vatn á þeim, en vatnit var, so kalt, at þegar hljóp drep í, ef nokkut vöknaði; Wams (treyia): Baer. c. 31, S. 119: eigi gengr vatn a þat.

g) *Machen den, der sich darin kleidet, schön:* Mantel (skikkja): Ambal. c. 20, S. 144: sá henni klaedist synist ódrum frídari; — (blaeja): Sigurð. þog. c. 20, S. 49: henni fylgir sú náttúra, at þeirra manna í millum, sem hún er á breidd verðr á . . . félagskapr fagr;

C. *Sonstige Gegenstände:*

a) Fessel (fjötur), die selbst der Fenriswolf nicht zerreißen kann[1]): Gylfag. c. 34.

b) Harfe (harpa), bei deren Klang alle tanzen müssen[2]): Bósa. c. 12, S. 264f.

c) Horn[3]), welches nie vollständig ausgetrunken werden kann: Egils. ok Ásm. c. 12, S. 295.

[1]) Märchenmotiv ? Vgl. v. d. Leyen, M. i. d. G. d. E. S. 28ff.
[2]) Märchenmotiv s. S. 68, Anm. 2.
[3]) Märchenmotiv s. S. 69, Anm. 2.

d) Krug (keri), in dem sich vier verschiedene Arten Getränke ungemischt erhalten können: Konr. c. 10, S. 79.

e) Lauch (laukr): wenn man davon ißt, so kann man lange Zeit ohne andere Nahrung auskommen: Völsung. c. 43, S. 92;

f) Mühle (kvern)[1]), die alles mahlt, was man sich wünscht: Skáldsk. 42.

g) Schiff[2]), welches stets günstigen Wind hat: Vatzd. 16, 6 u. 17, 9—10; Halfd. Brön. c. 8, S. 448; Gylf. c. 43; Skáldsk. 35; Sams. fag. c. 17, S. 28; þorst. Vík. c. 21, S. 99:

h_1) Spiegel (glér)[3]), dessen Besitzer jeden, der hineinschaut, verwandeln kann, der ihn auch erblinden lassen kann usw.: Egils. ok Ásm. c. 13, S. 296; Sigurð þög. c. 20, S. 49.

h_2) Spiegel (spegill): Blómstr. S. 38: þar mátti í sjá alla heimasköpun.

i) Spielbrett (tafl)[4]), welches von selbst spielt, wenn jemand an der anderen Seite spielt: Egils. ok Ásm. c. 12, S. 295; Sigurð. þög. c. 20, S. 48.

k) Tüchlein (borðdúk) deck dich![5]) Vict. og Blá. (Z. f. d. Ph. 26, S. 24.)

2. Gruppe: Bei dieser zweiten Gruppe empfahl es sich, nicht von den Gegenständen, sondern von den Eigenschaften auszugehen. Bei den Unterabteilungen habe ich die von Hoffmann-Krayer[6]) für den gesamten (deutschen) Aberglauben vorgeschlagene Einteilung zugrunde gelegt. Es

[1]) Märchenmotiv s. v. d. Leyen, M. i. d. G. d. E. S. 59f.; Aarne, Zaubergaben S. 3; B.-P. I. S. 351ff. Ritt. XCI. S. 336f.
[2]) Vgl. Myth. II. 726; v. d. Leyen, M. i. d. G. d. E. S. 57. B.-P. II 87ff; Ritt. XLII. 178; LXXI. 282; LXXII. 286. Märchenmotiv ?
[3]) Märchenmotiv s. S. 69, Anm. 3.
[4]) Märchenmotiv s. S. 69, Anm. 4.
[5]) Märchenmotiv s. S. 69, Anm. 5.
[6]) Abergl. Hwb. I: Aberglaube.

zeigte sich nämlich, daß sich dieses Einteilungsprinzip auch bei den magischen Gegenständen Islands vollkommen zwanglos durchführen ließ.

I. Gegenstände, die zur Kündung und Erforschung des Unbekannten dienen:

A. *Passiv* (ohne Zutun des Menschen):

a) Hellebarde (atgeirr), in welcher es laut zu tönen anfängt[1]) (syngr i honum . . . hátt), wenn mit ihr in einem bevorstehenden Kampfe ein Totschlag vollführt werden wird: Njál. c. 30, 21.

b) Turnierlanze (burstöng)[1]): in der es tönt (saung í henni), wenn der Besitzer mit ihr einen Sieg erringen wird: Ambal. c. 28, S. 146.

c) Horn, an dessen spitzem Ende sich ein Mannshaupt befindet, welches unerwartete Dinge und Kriegsgefahr voraussagt[2]): þorst. boej. c. 8, S. 190.

d) Stein, welcher seinen Besitzer vor Gefahren warnt[3]): Ambal. c. 19, S. 114: géfur vitund af ovordnum skada; Sigurð. þög. (c. XXVIII. S. 68 u.) c. XXIX. S. 75: stein, at henni má ekki á úvart koma.

e) Ring, welcher seinem Besitzer anzeigt, ob ein Feind in der Nähe ist; wenn der Feind ihn mit Waffen ermorden will, so wird der Ring rot wie Blut; wenn er ihn dagegen vergiften will, so wird er schwarz[1]): Half. Brön. c. 8, S. 448.

f) Die am Steven eines Schiffes zusammenlaufenden Planken (brandar) verkünden das Wetter voraus: in der einen Hälfte tönt es, wenn Südwind, und in der anderen, wenn Nordwind droht[2]): Grett. c. 38, 3.

g) Mantel, welcher die Falschheit der Frau offenbart, wenn sie ihren Mann betrügt[3]): Sams. fag. c. 17, S. 29.

h) Goldring, der am Finger erkaltet, wenn es morgens Zeit ist, aufzustehen: Völsung c. 12, S. 29.

B. *Aktiv* (mit Hilfe einer menschlichen Handlung):

a) Horn, wenn daraus getrunken wird, so tönt es in ihm laut, falls große Ereignisse bevorstehen[2]): Hrólfs. Gautr. c. 20, S. 103.

b) Turnierlanze (burstöng): Wenn man mit ihr gegen den Schild schlägt, so gibt sie einen lauten Ton von sich falls Sieg bevorsteht[2]); dagegen nicht, wenn eine Niederlage droht: Göng.-Hrólfs. c. 1, S. 147.

c) 2 Gewichte (met, hlutr): Wenn man vorher sagt, was das eine und was das andere bedeuten soll und sie dann beide in eine Schale wirft, so deutet das eine durch klingendes Geräusch an, was geschehen wird[2]): Jómsv. (Flat. I. c. 152, S. 188f).

---

[1]) Vgl. K. Weinhold, Altnordisches Leben S. 195; Jarausch, S. 172; Wuttke, S. 200: Wenn beim Totengräber die Schlüssel an der Wand klirren oder die Schaufeln rumpeln, so folgt ein Todesfall; E. Angstmann, Der Henker in der Volksmeinung S. 111: Das Schwert des Henkers klirrt vor einer Hinrichtung. Vgl. auch den antiken Glauben, daß die Schilde des Mars im Marstempel zu Rom tönen, wenn eine Schlacht bevorsteht.

[2]) Vgl. auch Yngl. 4: Das abgeschlagene Haupt Mimirs weissagt verborgene Dinge; KHM. 89: Falada!

[3]) Vgl. B.-P. zu KHM. 54, 60, 122.

[1]) KHM 60: Messer, welches blank bleibt, solange die Brüder leben, aber rostet, wenn einer stirbt (B.-P-I. 531ff.); Ritt. LXX. S. 276; Märchenmotiv?

[2]) Vgl. S. 38, Anm. 1.

[3]) Vgl. Z. f. Vk. 26, S. 33f.: Hemd, das keiner Wäsche bedarf, so lange Mann u. Frau einander die Treue bewahren. Vgl. Das Märchen von der getreuen Frau. Bolte-Polivka III 517; dazu Festschrift für Schmitt-Ott (1930) S. 122ff.

II. A. 1: Gegenstände, die dazu dienen, Unheil abzuwehren:

Der Gegenstand:

a) *Schützt gegen Waffen:* Stein[1]): Konr. 10, S. 79: eigi ma . . . iarn granda þeim manni, er hann hefir a ser; — Ring (hringr): Sigurð. þög. c. 20, S. 49: ef þú hefir þat á þinni hendi, at þér má eigi (vapn) . . . granda; Indv. Gim.: ekki mant þú sár fá ef þú hefir þenna stein á þér;

b) *Schützt gegen Gift:* Stein (steinn): Konr. c. 9, S. 69: eigi mon orma hog granda þeim manni, er þena stein hefir með ser; (ähnlich auch c. 10, S. 79); — Ring (hringr): Sigurd. þög. c. 20, S. 49: ef þú hefir þat á þínní handi, at þér má eigi (eitr) . . . granda; — Gold (aurum): Saxo II. S. 50: Der König Frotho bestreut seine Speisen mit gestoßenen und gemahlenen Goldspänen, um sich gegen einen Anschlag von Giftmischern zu schützen.

c) *Schützt gegen Feuer:* Stein (steinn): Konr. c. 10, S. 79: eigi ma elldr . . . granda þeim manni, er hann hefir a ser; — Ring (hringr) Sigurð. þög. c. 20, S. 49: ef þú hefir þat á þinnni hendi, at þér má eigi eldr granda.

d) *Schützt gegen Zauberei:* Hemd (skyrta): Kjaln. c. 8, S. 19: þat þykir mér líkara at hon slitni ekki skjótt, [hvarki fyrir vápnum] né fyrnsku; — Burg (kastala): s. 1. Gr. 1 Bb; Ähre (ax): Havam. 137, 5: ax við fiǫlkyngi.

e) *Schützt gegen Ermüdung:* Hemd (skyrta): Egils. ok Ásm. c. 15, S. 299: eigi mátti sá á sundi maeðast, er í henni var; — (serkr): þorst. boej. c. 3, S. 180: eigi muntu á sundi moeðast . . . ef þú hefir hann naest þér; (skyrta): Ǫrv.-Odds. c. 11, S. 206: þik skal eigi sund moeða; — Kleid (klaeði): Halfd. Brön. c. 8, S. 448: aldri muntu á sundi maeðast, ef þú ert í þeim. — Mantel: Ambal. (Germ. Abh. 12,

[1]) Nd. Z. f. Vk. V. S. 7: Die Araber verwenden den Beryll zur Verzierung der Schilde, da dieser Stein sie vor Angriffen schützt.

S. 81f); Handschuhe (glófi): Orms. Stor. (Flat I. S. 529): uerdr alldri afla fátt sem þa hefir a hondum.

f) *Schützt gegen Hunger*[1]): Hemd (skyrta): Ǫrv.-Odds. c. 11, S. 206: þik skal eigi hungr saka.

g) *Macht unbesiegbar*[2]): Stein (steinn): þorst. Vik. c. 16, S. 90: hún segir, at steinn sá staeði framan í hjalminum, at því ylli, at hann má eigi sigrast, á meðan steininum verðr eigi af honum náð.

h) *Verhütet, daß man sich verirrt, weder zu Wasser noch zu Lande*[3]): Ring (hringr): Göng. Hrólfs. c. 15, S. 175: ef þú hafir þat (fingrgull) á hendi þér, þá máttu hvárki villast nótt né dag, á sjá ok landi, í hverju myrkvi sem þú ert; Sörl. sterk. c. 4, S. 318; berir þú þennan hring á þinni hendi, munt þú hvarki á sjó né landi villast mega.

i) *Läßt abgeschlagenen Teil eines lebenden Wesens nicht absterben bzw. verfaulen*: Lauch (laukr): Völsa þ. (Flat. II. S. 265ff.): Das Glied eines Lasthengstes wird in ein Leinentuch gewickelt: ok berr hea lauka ok ǫnnur grǫs suo at þar firir maetti hann aeigi vottna; Kräuter (grös): Egils. ok Ásm. c. 14, S. 298: ek tók upp höndina . . . ok lagða ek hjá lífsgrös, svá hún mátti ekki deyja[4]); Göng.-Hrolfs. c. 24, S. 197f.: Ingigerðr konungsdóttir hafi geymt faetrna ok borit hjá þau grös, er ekki mátti deyja[4]); (urt): Yngl. 4: Oðinn tók hofuðit (Mimis) ok smurdi urtum þeim, er eigi mátti fúna.

[1]) Gürtel, der vor Hunger schützt: Ritt. XVI. 67; XXVII. 116; XXIX. 128; XXXI. 133.

[2]) Abergl. Hwb. II. S. 194: Diamant gilt als unbesieglich machend.

[3]) Wegweisendes Garnknäuel: KHM. 49; Ritt. IV. S. 14 und an zahlreichen weiteren Stellen. Ritt. LXXI. S. 281: Feuerstocher, der verhindert, daß man sich verirrt; B.-P. II. S. 490: Weg weisender Hut; vgl. auch die griechische Ariadnesage (Garnknäuel).

[4]) Märchenmotiv s. S. 70, Anm. 1.

II. A. 2: Gegenstände, die dazu dienen, Heil herbeizuführen:

Der Gegenstand:

a) *Verleiht Glück*[1]): Schwert: Glúm. c. 6, S. 18f: en enka gripi vil ek þér gefa — [feld ok spjót ok] sverd, er vér höfum mikinn trúnað á haft fraendr; ok meðan þú átt gripina, vaenti ek at þú týnir eigi virðingu en þá em ek hraeddr um, ef þú logar þeim; Hjálmþ. ok Ölv. c. 10. S. 365: sigr mun honum fylgja. Korm. c. 9, S. 19ff; Sax: Sturl. starf. c. 9, S. 471: hefir jafnan gaefi fylgt; þord. hred. c. 1, S. 4: ek hygg, at gipta muni fylgja; — Messer (kníf): Finnb. c. 17: ok bað hann svá til geyma sem hamingja muni fylgja; Speer (geirr): Glúm. c. 6, S. 19: s. o. unter „Schwert"; Stein (steinn): Ambal. c. 19, S. 114: hann hjálpar gjaefu manne; c. 24, S. 130: er gjaefu mans jók. Mantel (feldr): s. o. unter „Schwert".

b) *Verleiht Sieg*[2]): *Gürtel* (cingulum): Saxo III. S. 77.

c) *Heilt Wunden, Krankheiten, Schmerz*: Handschuh (glófi): Gullþ. c. 3, S. 48: þessa glófa skaltu á hǫndum hafa þá er þú bindr sár manna, ok man skjótt verk or taka; Stein (stein, lífsteinn)[3]): Korm. c. 9. S. 19: zum Schwerte Hvítinger gehört ein „lífsteinn"; (c. 12, S. 27; c. 13, S. 30); Laxd. c. 57, 13: Ef maðr faer sár af sverðinu, þá má þat sár eigi groeða, nema lyfsteinn sá sé riðinn við, er þar fylgir; Göng.-Hrólfs. c. 3, S. 150: í aptra hjalti sverðins voru leystir lífsteinar þeir, er eitr ok svíða drógu ur sárum, er í voru skafnir; c. 25, S. 197: hann . . . tekr lífsteinana ok skefr í stufuna, tók þá skjótt svíða ur sárunum; Stäbchen (?) mit Runen: Egils. c. 72, 17: Egill reist rúnar ok lagði

1) Glück verleihende Gegenstände: vgl. Dehmer, S. 103, Jarausch, S. 264ff.; KHM. 179 (Smaragdbüchse); Ritt. XXXV. S. 157 (Schwert); Ritt. LXXIII. S. 287.

2) Abergl. Hwb. I. S. 273: Almadin verleiht Sieg.

3) Zum „lífsteinn" vgl. Jarausch, S. 170f.; Lehmann-Filhés, S. 32f.

undir hoegendit í hvíluna, þar er hon hvílði; henni þótti sem hon vaknaði ór svefni ok sagði, at hon var þá heil; Kräuter (lífsgrös)[1]): Egils. ok Ásm. c. 14, S. 298: ek tók upp höndina . . . ok lagða ek hjá lifs grös, svá hún mátti ekki deyja; — Blatt (blað)[1]): Völsung. c. 8, S. 16: hann dregr þetta yfir sárit Sinfjǫtla en hann sprettr upp þegar heill sem hann hefði aldri sárr verit; — Stein (steinn)[2]): Sigurð. þög. c. 15, S. 37: Zu einem Schwert, welches nie heilende Wunden beibringt, gehört ein lífstein rauðr at lit. Ok ef hann var á riðinn vit vín ok borin svá á eitrað sár, þá dró þat úr allt eitr. Ring (gull): Sigurð og Sign. (Z. f. d. Ph. 26, S. 23): Eine „tröllkona" weckt die Toten auf: gengur hún nú að Tryggva . . . og rekur það hvíta á löppinni uppi hann, en það var raunar lífgull. — Salbe (smyrsl): Göng.-Hrólfs. c. 25, S. 198: má alt heilt vinna, þat lífs er vón, innan þriggja nátta; Rém. c. 25, S. 144f.: hvert þat sár, sem þeim var á riðit, var gróit innan VII nátta, ef manni eða kvikindi var lífs auðit. — Getränk aus Holzkübel (bytta): Göng.-Hrólfs. c. 32, S. 119: þegar hverr hafði af drukkit kendi enginn sinna sára.

d) *Verleiht Schwangerschaft:* Fisch (fiskr)[3]): Bjarn. c. 20, S. 45: Níðstrophen des Skalden Bjǫrn gegen den Skalden þord. þords Mutter habe einen Fisch (grámaga = Steinbeißer) gegessen und sei davon mit þord schwanger geworden. — Apfel (epli)[4]): Völsung. c. 2, S. 5: Eine „óskmey" bringt auf Befehl Óðins der sterilen Gemahlin König Reris einen Apfel, und sie wird durch seinen Genuß schwanger.

e) *Hilft den Frauen in Kindsnöten:* Gürtel (belti)[5]): Ol. h. h. (Flat. II. c. 7, S. 9): Hrani schlingt um eine Frau (Mutter

1) Märchenmotiv s. S. 70, Anm. 1.

2) Vgl. ~~Anm. 42, S. 3.~~ Anm 3. S. 42.

3) Empfängnis durch Fischgenuß: Abergl. Hwb. II. S. 810; S. 1529; Dehmer S. 104; KHM. 60; 85; Ritt. XVII. S. 68f.; XVIII. S. 73.

4) Empfängnis durch Apfelgenuß: Abergl. Hwb. II. S. 810; (S. 808); I. S. 511; John Meier, Deutsche Volkskunde S. 221.

5) Vgl. Abergl. Hwb. III. 337.

König Olafs d. H.), die in Kindsnöten ist, einen Gürtel, den er aus einem Grabhügel geholt hat, und sie kann darauf gebären (desgl. auch leg. Ol. h. h. c. 3 u. 4); Früchte[1]) der Weltesche Yggdrasil: Fiǫlsvinnsm. 22. Ut af hans (nämlich d. Weltesche) aldni skal á eld bera fyr kelisiúkar konor, útar hverfa þess þaer innan skolo sá er hann með mǫnnon miǫtuðr.

f) *Verleiht Stummen die Sprache*: Ring (gull)[2]): þorst. uxaf. Flat. I. c. 206: huerr maðr sem mallaus er ok leggr þat undir tunguraetr ser þá tekr þegarr mal sitt. — Runenstab (?): Saxo I. S. 22: Riesin legt Stäbchen mit Zauberformeln unter die Zunge von Totem und zwingt ihn so zu weissagen.

g) *Verleiht Mut*: Herz (u. Blut): Hrólfs. krák. c. 23, S. 69: Hött, der bisher schwach und feige war, trinkt vom Blut und ißt vom Herzen eines erschlagenen Fabeltieres und wird dadurch stark und mutig. Vilhj. Sjóð. (Z. f. d. Ph. 3, S. 315): feiger Mann bekommt durch Genuß von Löwenherz Löwenmut.

h) *Verleiht Stärke*: Gürtel (megingjörð): Gylf. 20: er hann spennir þeim um sik, þá vex honum ásmegin halfu (ähnlich auch c. 44), Skaldsk. 18: Grid schenkt þor ihren Kraftgürtel; Blut[3]) (u. Herz): Hrólfs. krák c. 23: s. o. unter g); c. 23, S. 62: schwacher Mann wird durch Genuß von Blut aus der Wade eines starken Mannes auch stark; Saxo I. S. 24; II. S. 56; III. S. 76f. Trank[4]): Göng.-Hrólfs. c. 27,

[1]) Gering, Edda (Übers.) S. 132, Anm. 4: Im neueren isl. Volksglauben wird dieselbe Wirkung von einer Hülsenfrucht erwartet, die der Golfstrom an die Küsten der Insel führt. Vgl. ferner: Thule 21, S. 42 Anm. 5.

[2]) Ritt. XXXVI II.167: Fluch: Königstochter soll stumm sein, bis das Schwert eines Riesen unter ihre Zunge gelegt wird.

[3]) Über die Rolle des Blutes im Aberglauben vgl.: Abergl. Hwb. I. 1434ff.; besonders: 1435 f.; Hovorka-Kronfeld, Vergleichende Volksmedizin I. S. 79ff.; H. L. Strack, Das Blut im Glauben und Aberglauben der Menschheit.

[4]) Krafttrunk: KHM. 60; B.-P. II. 503; Ritt. I. 2f.; XXXV. 160; Dehmer, S. 55.

S. 202: gaf mér einn drykk; þótti mér þá hlaupa afl í mik; c. 32, S. 119: þóttust þeir við þann drykk mikit styrkna. Valdim. (Z. f. d. Ph. 26, S. 9): Hann tekr hornit ok drekkr . . . ok finnr, at afl ok orka hleypr í allan hans búk; Mantel[1]): Ambal (Gem. Abh. 12, S. 81f.): Mantel, der die wunderbare Eigenschaft hat, daß sein Träger weder im Gehen noch im Schwimmen ermüdet und mehr Kraft als sonst hat. Stab (stafr): Sams. fag. c. 17, S. 28: mundi [hvorki fe fatt] ne orkufatt þeim sem stafinn baeri.

i) *Verleiht Klugheit:* Wasser: Gylfag c. 14: hann (Mímir) er fullr af vísendum, fyrir sví, at hann drekkr ór brunninum af horninu Gjallarhorni.

j) *Verleiht dichterische Begabung:* Getränk: Skaldsk. 1: Dichtermet.

k) *Schärft das Gedächtnis:* Bier: Hyndl. 45: „minnisǫl“.

l) *Verleiht Leben*[2]): Herz: Skaldsk. 17: das Herz einer Stute verleiht einem Lehmmann Leben; — þorl. jarl. (Flat. I. c. 173, S. 213): Menschenherz verleiht einem Holzmann Leben.

m) *Verleiht Kenntniß der Tiersprache*[3]): Herz (Blut): Fáfn. Prosa v. Str. 31: hiartablóð Fáfnis kom á tungu hánum- ok skilði hann fuglsrǫdd; Guðrúnarkv. I., Prosa vor Str. 1: þat er sǫgn manna, at Guðrun hefði etit af Fáfnis hiarta ok hon skilði því fugls rǫdd; Völsung. c. 19, S. 41: er hjartablóð ormsins kom á tungu honum þá skildi hann fuglsrödd; Skáldsk. 40: er hjartablóðit kom á tunguna, þá kunni hann fuglsrödd; Zauberspeise: Saxo V. S. 129: Eirik erlangt durch Genuß eines Breis (cacabus), in den eine Schlange ihren Geifer hineingetreufelt hat, zur Kenntnis der Tiersprache.

[1]) KHM. 89: Krafttuch m. 3 Blutstropfen; Ritt. VIII. S. 36f.: Kraftrüstungen; Ritt. IV. S. 15; LIV. S. 227 Krafthandschuhe.

[2]) Vgl. Abergl. Hwb. I. S. 1434f.: „Blut verkörpert das Lebensprinzip.“

[3]) Genuß einer Schlange verleiht Kenntnis der Tiersprache: KHM. 17 (B. P. I. S. 131) Märchenmotiv?

n) *Verleiht Jugend*[1]): Apfel (epli): Gylfag. 26: Idun . . . varðveitir . . . epli þau, er goðin skulu á bíta, þá er þau eldask, ok verða þá allir ungir.

o) *Verleiht die Fähigkeit zu fliegen*[2])[3]): Mantel (klaeði): Egils. ok Ásm. c. 15, S. 299: þat var með þeirri náttúru, at þat mátti líða í lofti, ok þar niðr koma sem vildi; mátti þar faera á mikla byrði; Sigrgarð-froek. c. 9, S. 16: er leið í loft upp; Vikt. og Blá (Z. f. d. Ph. 26, S. 24): „klaeði“ mit Runen: liest man die Runen zur Rechten, so erhebt es sich in die Luft, liest man sie zur Linken, so senkt es sich; — Schuhe: Skáldsk. 35: Loki átti skúa þá, er hann rann á lopt ok lǫg. Stein (steinn): Indv. Gim.: þat er þessa steins náttúra at nú em ek hér en naest man ek út á Indialandi; Krückstab (krókstafr): þorst. boej. c. 2, S. 176: móðir mín, fá þú mér út krókstaf minn . . . þvíat ek vil á gandreið fara, er nú hátið i heiminum neðra.

p) *Macht unsichtbar:* Stein (steinn)[4]): þorst. boej. c. 3, S. 180: ef þú felr hann í lófa þér, sér þik engi; Jök. búa. c. 3, S. 56: Hér er gull eitt . . . þar er í sá náttúrusteinn at ef þú dregr gullit upp á fingr þér, þá sér þik enginn framar enn þú vilt. Rem. keis. c. 25, S. 138: Tak hér einn steinn ok hyl í þinni hendi . . . því (at) engi lifandi maðr má þik sjá, ef þú görir svá; Asche (aska): Heimskr. (Har. Hárf. c. 32 S. 146): Umhergestreute Asche macht die Insassen einer Hütte

[1]) Märchenmotiv ? (s. v. d. Leyen, M. i. d. G. d. E. 33f.); vgl. auch die Äpfel der Hesperiden; Grimm, Myth. I. S. 266; B.-P. II. S. 398ff.

[2]) Hier wären auch die häufig (z. B. þrymskv. 4; Vǫlundarkv. Prosa vor 1) erwähnten Schwanengewänder einzureihen, wenn es nicht dem Verfasser so schiene, daß wir es hier nicht mit eigentlichen magischen Gegenständen, sondern vielmehr mit lebendigen Körperteilen jener mythischen Wesen zu tun haben.

[3]) Märchenmotive! s. S. 70, Anm. 2.

[4]) Tarnsteine: Abergl. Hwb. I. S. 1395f.; Lützens, Der Zwerg. S. 82f.; Ritt. XXIII. S. 93, 96; L, S. 214; LXXI. S. 282; LXXXV. S. 320.

unsichtbar (ebenso: Flat. I. S. 43); Heimskr. (Ol. h. h. c. 133, S. 234f.): In die Fußspuren gestreute Asche macht die Verfolgten unsichtbar. Ring (hringr): Sigurð. þög. c. 20, S. 49: ef þú hefir þat á þinni hendi . . . öngr maðr sér þik; c. 30, S. 75f.: gull . . . lykr þú þat í lófa þér, þá sér sik öngr. Blómstr. S. 51: gull at sá steinn var i, at engi maðr mátti sjá þik ef at þú vildir leynast; Tarnkappe[1]) (hú-lishjálmr): Bósas. c. 11, S. 261: Smiðr hafði hulinshjálm yfir skipi þeirra; [Fóstbr. (Flat. II. S. 150)].

q) *Verschafft Liebe bei den Frauen:* Gegenstände mit Runen: Egils. c. 76, 3: þá þóttist hann rista henni manrúnar; Kräuter (grös)[2]). Halfd. Brön. c. 8, S. 448: ef hún (konungsdóttur) leggr þau (grös) undir höfuð sér, ok sefr á þeim, þá ann hún þér sem lífi sinu. Ring[3]): Sig. þög. c. 20, S. 49: hver sú kona eða jungfrú, sem sér steininn . . . sem í stendr gullinu, er þegar hroerð með heitleik ástarbrúna ok girndar, svá at hún skal eigi þykkjast lifa mega, nema hún fái yðra ástsemd; Liebestrank[4]): Saxo V. S. 124; S. 148.

r) *Schafft Reichtum:* Ring[5]): þorst. boej. c. 3, S. 180: bað hann vel geyma (den Ring) ok sagði honum aldri féfátt verða mundu, meðan hann aetti hringinn. Gylfag. c. 49: gullhring . . . Draupnir . . ., honum fylgði síðan sú náttúra, at ena níundu hverja nótt drupu af honum VIII gullhringar jafnhöfgir; Skáldsk. 35: dasselbe; Skírn. 21 dasselbe; Saxo III. S. 70: Armspange (armilla), die die Schätze ihres Besitzers vermehrt; — Stein[6]): Indv. Gim.: þat er náttúra

[1]) Tarnkappe: Jarausch S. 404, 407; Lützens, Der Zwerg S. 80; KHM. 92; 93; 133; B.-P. I. 351; II. 334; III. S. 5; Ritt. IV. S. 14; XL. S. 172; L. S. 215.

[2]) Vgl. Abergl. Hwb. I. S. 1007: Als „Johanniskraut“ wird der Beifuß im Liebeszauber gebraucht.

[3]) Ring, der Liebe verschafft: Ritt. S. 225 u. LXXV. S. 294.

[4]) Liebestränke: Myth. II. 922.

[5]) Ritt. LIII. S. 223: Reichtum verleihender Ring: zu „Draupnir“ vgl.: v. d. Leyen, M. i. d. G. d. E. S. 58; Myth. II. S. 726.

[6]) Vgl. den Heckpfennig B.-P. I. 764.

þessa steins ef þér vegið gull jafnvaegi hans ok leggið hann við gullit þá vex þat svá at þat er skjótt hálfu meira ok svá lengi sem þat er þar með verðr þat ae hálfu meira; Stab (stafr): Sams. fag. c. 17, S. 28: mundi hvorki fe fatt [ne orkufatt] þeim sem stafinn baeri.

s) *Kehrt wieder in die Hand zurück:* Stein: þorst. boej. c. 3, S. 180: [hall] kemr sjálfr aptr í hönd þér, þegar þú kallar.

t) *Kann sich je nach Bedarf vergrößern bzw. verkleinern*[1]): Hammer: Skáldsk. 35: ef þat vildi, þá var hann svá lítill, at hafa mátti í serk sér; Hellebarde (atgeirr): Sturl. starf. c. 16, S. 482: hann má vera svá lítill, at þú mátt nista honum í klaeði þínu sem drágnál; Hemd (serkr): þorst. boej. c. 3, S. 180: þorsteinn fór í serkinn, ok var honum matuligr, en honum syndist dvergnum of lítill; Schiff: Yngl. 7: skip þat, er Skíðblaðnir hét . . . en þat mátti vefja saman sem dúk; (Gylfag. 43; Skald. 35 wird dasselbe berichtet); — Bogen: Saxo I. S. 32: Bogen, der zuerst sehr klein ist, dann aber bei Benutzung mit anschwellendem Bogen sich ausdehnt.

u) *Leuchtet in der Dunkelheit*[2]): Stein: Konr. c. 10, S. 79: i ongu husi verðr svá myrkt, at eigi siai þegar um allt husit, er honum er (steinin) fram undit; — Ring: Sigurð. þög. c. 20, S. 49.

v) *Schließt alle Schlösser auf:* Ring (gull): Sigurð. þög. c. 30, S. 75f.: allir lásar lúkast upp.

w) *Erfüllt jeden Wunsch:* Sturl. starf. c. 16, S. 482: þar muntu hvergi koma, at þér mun eigi haegt veita at vinna með honum, hvat þik girnir ok þörf gerist.

---

[1]) Gegenstände, die sich je nach Bedarf vergrößern bzw. verkleinern, auch bei Ritt. XV. S. 63 (Goldstuhl); XLI. S. 176 (Goldbrett); XLII. S. 178; LXXI. S. 282: (Schiff).

[2]) Ritt. VI. S. 23; XXIII. S. 89 u. 92: Leuchtstein.

II. B 1. Gegenstände, die dazu dienen, Unheil anzutun:

Der Gegenstand:

a) *Bringt Tod oder Unglück:* Schwert: Laxd. c. 30, 21: Fluch: þetta sverð verði þeim manni at bana í yðvarri aett, er mestr er skaði at, ok óskapligast komi við; Herv. c. 2, S. 5: Fluch: með því skulu unnin vera þrjú níðingsverk hin mestu; þat skal ok verða þinn bani; — Ring: Faerey. (Flat. I. c. 300, S. 369): Fluch: þessi hringr uerdr þinn bani; Harð. c. 15, S. 34: Fluch: sjá hringr skal þér at bana verða, ok öllum þeim er eiga, útan kona eigi; Völsung. c. 14, S. 33: Fluch: hverjum skyldi at bana verða er þann gullhring aetti, ok svá allt gullit; Skáldsk. 39: Fluch: sá baugr skyldi vera hverjum höfuðsbani, er aetti; Reginsm. 5: Fluch: þat skal goll, es gustr átti bróþrum tveim at bana verða ok ǫþlingum átta at rógi; mún míns fear mangi njóta; Baumwurzel (rót) mit Runen: Grett. c. 79, 2—4: þat skyldi reka út til Drangeyjar, ok verði Gretti allt mein at; Holzmann (trémaðr): þorl. jarl. (Flat. I. c. 173, S. 213): sendu hann ut til Island þess eyrendis at drepa þorleif jallaskalldi; Kerze (kerti)[1]): Nornag. Flat. I. c. 291, S. 358 : ek skapa honum þat at hann skal aeigi lifa leingr en kerti þat brennr er upp er tendrat hea suaeininum.

b) *Bringt Krankheit:* Handschuh (glófi): Egils. Síð. c. 2, S. 4: (maðrinn) kastar ofan á skipit . . . glófum; . . . en þat fylgir sendingu þessari, at sótt kemr svá mikil á skipinu; — Fischkiemen (tálkn) mit Runen: Egils. c. 72, 16: sák tio launstafe ristna á telgþo talkne; þat hefr fengt lauka linde langs oftvega (Skaldenstrophe in nat. Wortfolge umgesetzt!); 76, 3: ok hafði hann þat ristit henni, er hon fekk meinsemi af; Horn[2]): þorst. Vik. c. 3, S. 60: þat var náttúra drýkkjar þess, er í var neðra gólfi, at hverr, sem afdrakk,

---

[1]) Lebenslicht: KHM. 44; B.-P. I. S. 378ff.

[2]) Märchenmotiv s. S. 71, Anm. 1.

fékk vanheilsu þá, er lepra heitir, [ok óminni svá mikit, at hann mundi öngvan þann hlut, sem áðr hafði verit], en ef drukkit var af efra hlut hornsins, þá baettist þegar; desgl. c. 5, S. 63; — Zauberrute: Alaflekks. (Z. f. d. Ph. 26, S. 22): Áli wird durch den Rutenschlag des Tröllweibes Nótt aussätzig.

c) *Versenkt in Schlaf:* Schlafdorn[1]) (svefnþorn): Göng. Hrólfs. c. 24, S. 197f.; Hrólfs. krák. c. 6, S. 19; Völsung. c. 20, S. 166; Sigrdrif. Prosa nach Str. 4; Amloð. (Germ. Abh. 12, S. 89); — Wagen: Sams. fagr. c. 9, S. 15: hun geck thangat oc sest i kerruna, oc jafnskiott fellar svefn a hana.

d) *Schafft, Verlust des Gedächtnisses:* Trank (drykk)[2]): Sörl. (Flat. I. c. 234): En er hann hafði drukkit fra honum miog undarliga vid þviat hann munde onguann hlut þann sem adr hafde yfir gengit; Völsung. c. 26, S. 54f: ok við þann drykk mundi hann ekki til Brynhíldar; c. 32, S. 73: Síðan faerði Gunnar henni meinsamligan drykk, ok varð hun við at taka, ok mundi síðan engar sakar; Dráp Nifl.: gáfo henni óminni sveig at drekka; Guðr. II. Str. 21—23; — Horn: þorst. Vik. c. 3, S. 60: s. o. unter a); Zauberstab (kefli): Vatzd. c. 44, 19—28: die Seherin þordis schlägt Guðmund mit ihrem Stab, der Högnuðr heißt, 3mal ins Gesicht, und er verliert dadurch das Gedächtnis; þorst. Vik. c. 18, S. 92: Königstochter soll zwischen Jökull und Beli wählen: skjótt var þat auðfundit á henni, at hun vildi heldrr eiga Bela, en i þá varpaði Ógautan (Jökulls zauberkundiger Bruder) kefli í kné henni, en þá brá henni við þat, at hún neitaðí Bela en gekk at eiga Jökull[3]).

[1]) Märchenmotiv s. S. 71, Anm. 2.

[2]) Vergessenheitstrank: Myth. II. 922; B.-P. I. S. 133; Ritt. XXVII. S. 114, 116.

[3]) Vgl. hierzu: Sturl. starf. cap. XXII. S. 492/93: König Frosta sendet durch Sturlaug einer finnischen Königstochter einen (mit Runen versehenen ?) Stab (kefli), den er in ihren Schoß werfen soll. Er tut es und nachdem sie ihn gelesen hat, ist sie bereit, die Geliebte (friðla) des Königs zu werden (Magie od. nicht ?)

e) *Blendet die Verfolger:* Umhang (sveipr) Harð. c. 25, S. 55: Hon soekir þá sveipu sina, ok veifði upp yfir hǫfuð sér; þá gerði myrkr mikit at þeim Geir.

f) *Bannt die Feinde:* Ring (gull): Sigurð. þög. c. 30, S. 75f.: þó þar sé alskipat af fólki fyrir þá verðr þar hverr maðr at standa ok sitia er þá er hann kominn svá lengi sem þu vilt; Tür (grind): Fjolsv. 10: fjǫturr fastr verðr við faranda hvern, er hana hefr frá hliði.

g) *Setzt alles Lebende in Schrecken:* Helm (aegishjálmr): Reginsm. Prosa nach 14; Fáfn. 16 und Prosa nach 44; Skáldsk. 40; Konr. c. 9, S. 70; Völsungas. c. 18, S. 39; — Níðstöng: Egils. c. 57, 54—58; Vatzd. 34, 11; Finnb. c. 34, S. 67; Saxo V. S. 134 (näheres s. Kap. 2, S. 20ff.)

h) *Hat Macht über das Wetter:* Stein[1]): þorst. boej. c. 3, S. 180: Tók hann þá hallinn ór púngi sínum, fylgði honum einn stálbroddr, hallrinn var þríhyrndr, hann var hvítr í miðju, en rauðr öðrumegín, en gul rönd útan um. Dvergrinn maelti: ef þú pjakkar broddinum á hallinn, þar sem hann er hvítr, þá kemr haglhríð so mikil at engi þorir moti at sjá; en ef þú vilt þýða þann snjó, þá skaltu pjakka þar sem gulr er hallrinn, ok kemr þá sólskin, so at alt braeðir; en ef

[1]) Interessante Parallelen bei Ritt.: VIII. S. 39: Durch eifriges Schlagen auf schwarzen, weißen und roten Stein entsteht Regen, Hagelwetter und Feuersturm; XXXV. S. 157: Stein und Stock. Wenn man mit dem Stock auf die weiße Seite des Steines schlägt, so entsteht ein Hagelwetter; XLI. S. 175: Wenn man auf einen schwarzen Stein sticht, kommt Regen; wenn auf weißen Stein, kommt Schnee; wenn auf roten Stein, kommt Feuer; XLI. S. 176: Hut mit weißem, rotem und gelbem Rande. Wenn man mit der dazugehörigen Stahlspitze den weißen Rand berührt, so entsteht Unwetter. Beim Berühren des roten Randes kommt Feuerregen und beim gelben Wärme und Sonnenschein. Vgl. auch KHM. 71: Hut, wenn man ihn gerade aufsetzt, so friert es. Myth. II. 909: Wetterzauber im Appollonius von Teyrland. 3 Krüge. Gießt man sie aus, so bringt der eine Blitz und Donner, der zweite Hagel, der dritte Regen und Wind; G. Gesemann, Regenzauber in Deutschland. Diss. Braunschweig 1913. S. 57.

þú pjakkar þar í, sem rautt er, þá kemr þar or eldr ok eimyrja með gneistafaug, so at engi má móti at sjá; — Fell (belgr)[1]): þorst. Vik. c. 11, S. 76: en ef ek hristi hann, þá stendr ór honum stormr ok vindr með svá stórri grimd ok kulda, at . . .

i) *Steckt Schiffe in Brand:* Steinkugeln (mýlar): Halfd. svart. (Flat. I. c. 468, S. 581): Hauki koma þá j hug mylarnir ok kastar þeim firir bord med veide ok kemr nidr hea drekanum ok lystr þar upps loga stafnna a millun.

II. B. 2. Gegenstände, die Heil verhindern sollen: Hierfür bieten die isländischen Quellen keinen Beleg.

[1]) Vgl. den Schlauch, den der Windgott Aiolos dem Odysseus schenkt.

II. Hauptteil.

Historische Sögur – Fornaldarsögur – Lygisögur.

Ein Vergleich.

In dem ersten Teil dieser Arbeit sind die magischen Gegenstände ohne Rücksicht auf die Herkunft der einzelnen Belege, nur auf ihre innere Struktur und ihr Wesen hin untersucht worden. In diesem zweiten Teil sollen nun historisch-kritische Betrachtungen folgen. An besonders eindringlichen Beispielen sollen die Unterschiede der magischen Gegenstände in den Hauptdenkmälergruppen herausgearbeitet werden. Und zwar werden im folgenden nur die Sögurarten miteinander verglichen, da es sich bei ihnen um Denkmäler handelt, bei denen die äußere Erscheinung im wesentlichen die gleiche ist — so wird sich der innere Unterschied besonders gut abheben[1]). Edden und Saxo scheiden für diesen Teil aus.

4. Kapitel.

Die Hersteller der magischen Gegenstände.

a) Historische Sögur: Magische Gegenstände können von jedem Menschen hergestellt werden — vorausgesetzt, daß er die nötigen Kenntnisse dazu besitzt. Ein interessantes

[1]) Es wird vielleicht Verwunderung erregen, daß bei dieser Gegenüberstellung die Sögur nach Stilgruppen (Historische Sögur—Fornaldarsögur—Lygisögur) zugrunde gelegt werden und nicht in chronologischer Reihenfolge nach den Jahrhunderten, in denen sie ihre letzte Gestalt erhielten — so wie es Finnur Jónsson in „Den oldnorske och oldislandske Literaturs Historie“ unternommen hat. Mir schien jedoch für unsere Untersuchung die Einteilung nach Stilgruppen fruchtbarer, da jede dieser Sögurarten dem Hauptgeschmack einer bestimmten Zeit entspricht (so vor allem auch der vorliterarischen Zeit), während die endgültige Gestalt oft erst später geschaffen wurde.

Beispiel dafür, daß bei ungenügender Sachkenntnis ein magischer Gegenstand unter Umständen eine ganz andere Wirkung hervorrufen kann, als sein Hersteller beabsichtigte, bietet die

Egils. c. 76, 3: Ein Bauernbursche will die Liebe eines Mädchens erwerben und versteckt daher einen Fischkiemen, auf den er Liebesrunen geritzt hat, im Bett seiner Geliebten. Aber er hat einen Fehler bei der Aufzeichnung begangen, und so verursachen diese Runen eine lange, schwere Krankheit seiner Auserwählten.

Man sieht also, daß es unter Umständen sehr schlimme Folgen haben konnte, wenn „Laien" sich mit solchen Dingen befaßten. Aus diesem Grunde ist es durchaus verständlich, wenn uns in den Sögur von zahlreichen berufsmäßigen Zauberern berichtet wird. Meistens sind es alte Frauen:

Grett. c. 79, 2—4: Die Zauberin þurid verhext einen Baumstumpf, daß er Grettir den Tod bringe.

Oft wird berichtet, daß es die Mutter eines Helden ist, die Zauberei ausübt und ihrem Sohne magische Waffen herstellt:

Vatzd. c. 19, 9—11: Hrolleif besitzt einen Zauberkittel, den ihm seine Mutter hergestellt hat[1]).

Aber auch Männer befassen sich mit der Herstellung magischer Gegenstände:

Gísl. c. 11, 3: Der „*Seiðmaðr*" þorgirmr nef schmiedet das Zauberschwert *Grásiða* zu einer Speerspitze um und versieht es mit magischen Zeichen.

Noch größere Fähigkeiten als den einheimischen Zauberern schrieb man aber solchen aus fremden Ländern zu. Vor allem waren es die Lappen[2]), die eigentlich alle samt und sonders für zauberkundig gehalten wurden. So gelten denn auch

[1]) Dehmer S. 101f.: Söhne werden oft vom Zauber der Mutter geschützt.

[2]) Über Lappen als Zauberer vgl.: Jarausch, S. 354ff.; Neuberg, S. 38; v. Unwerth, Totenkult u. Oðinverehrung b. Nordgermanen und Lappen S. 1ff.

Gegenstände, die in Lappland hergestellt sind, für ganz besonders zauberkräftig.

Flat. II. c. 255, S. 325: Der Norweger þórir Hund hat sich in Lappland 12 Kleider aus Renntierfell herstellen lassen, die gegen Waffen schützen.

Von den Lappen hatte auch eine der zauberkundigsten Frauen Norwegens, Gunnhildr, die Mutter Jarl Hakons, ihre Kunst gelernt. Sie wurde in ihrer Jugend von den Lappen gefangengehalten, entkam aber dann mit einer unsichtbarmachenden Zauberasche, mit der sie sogar ihre Lehrmeister blendete (Flat. I. c. 4, S. 43). Aber nicht nur die Lappen, auch andere Völker standen im Rufe großer Zauberkunst. So wird Flat. III. c. 61, S. 418 berichtet, daß der Norwegerkönig Harald harðraði sich in Myklagard (Konstantinopel) eine hiebfeste Brünne habe herstellen lassen.

b) Fornaldarsögur: Auch hier kommen noch menschliche Zauberer vor, wie in den historischen Sögur. So wird z. B.

Völsung. c. 42, S. 227: von Guðrun berichtet, daß sie ihren Söhnen hiebfeste Brünnen und Helme hergestellt habe.

Neben der Mutter ist es aber hier oft die Gattin oder die Geliebte, die dem Helden seine zauberkräftigen Waffen herstellt:

Ragn. son. c. 3, S. 65: Aslaug fertigt ihrem Manne König Ragnar loðbrok ein hiebfestes Gewand an.

Aber neben den menschlichen Zauberer tritt in weitaus zahlreicheren Fällen ein übernatürliches Wesen. Dies entspricht durchaus dem veränderten Milieu der Fornaldarsögur.

Vor allem sind es die Zwerge[1]), die im Rufe besonderer Geschicklichkeit bei der Herstellung magischer Gegenstände stehen (z. B. Egils. ok Asm. c. 3, S. 368). Ein typisches, oft wiederkehrendes Motiv ist es dabei, daß der Held einen Zwerg

[1]) Vgl. Lützens, Der Zwerg usw. (Germ. Abh. 38, S. 97ff.); Singer, Zwergsagen der Schweiz (Aufsätze und Vorträge S. 37ff.).

in seine Gewalt bekommt und ihn nur unter der Bedingung freiläßt, daß er ihm einen magischen Gegenstand herstellt[1]). Neben den Zwergen stehen, wenn auch weniger zahlreich, die Riesen und Trolle[2]). Aber auch höhere Gottheiten spielen eine gewisse Rolle. Besonders Oðin, der zauberkundigste der Götter, verschafft gelegentlich den Menschen einen magischen Gegenstand[3]). Neben ihm erscheinen Freyja[4]) und die Nornen[5]).

c) Die Lygisögur bieten im wesentlichen dasselbe Bild wie die Fornaldarsögur. Neben menschlichen Zauberern[6]), unter denen wieder die Gattinnen und Geliebten eine hervorragende Rolle spielen[7]), stehen übernatürliche Wesen. Wieder sind es die Zwerge[8]), die stark hervortreten. Es wird auch hier oft erzählt, daß ein Held einen Zwerg in seine Gewalt bekommt und ihn zur Beschaffung einer Zauberwaffe zwingt. Eigenartig phantastisch, aber durchaus in die märchenhafte Welt der Lygisögur passend, ist folgender Fall:

Sigurð. þög. c. 6 (Z. f. d. Ph. 26, S. 11): Ein Zwerg erscheint Vilhjálmr im Traum und schenkt ihm ein Schwert. Wie er erwacht, liegt das Schwert neben ihm.

Neben den Zwergen werden Riesinnen[9]), Flagskonar[10]) und Alfkonar[11]) als Hersteller von magischen Gegenständen erwähnt. Höhere Gottheiten als Hersteller fehlen in den Lygisögur.

---

[1]) Herv. c. 2, S. 5; Ans. bog. c. 1, S. 295; Völs. c. 14, S. 33.
[2]) Sörl. sterk. c. 3. S. 316
[3]) Völs. c. 2, S. 5.
[4]) Sörlaþ. c. 234.
[5]) Nornag. c. 291.
[6]) Sigrgarð. froekn (Z. f. d. Ph. 26, S. 24).
[7]) Baer. c. 31; Konr. c. 9, S. 69.
[8]) Ambal. c. 20, S. 144.
[9]) Ambal. c. 28, S. 146.
[10]) Sigurð. þög. c. 20, S. 48/49.
[11]) Sams. fag. c. 17, S. 29.

5. Kapitel.

Magische Gegenstände mit mehreren Eigenschaften.

Sehr lehrreich ist es auch, die Gegenstände zusammenzustellen, die mehrere verschiedene magische Eigenschaften aufweisen.

Da ist zunächst sehr auffällig, daß sich in der gesamten historischen Sagaliteratur nur zwei Beispiele hierfür finden.

Von diesen Beispielen gehört außerdem das eine nur halb hierher:

Laxd. c. 29, 30: Schwert, welches nie rostet und an welches ein Fluch geheftet ist.

In diesem Falle ist der Gegenstand zufällig zweimal[1]) magisch präpariert worden.

Das andere Beispiel gehört zwar an und für sich durchaus in diesen Zusammenhang:

Gullþ. c. 3, S. 48: Kittel, der sowohl gegen Waffen, als auch gegen Feuer schützt.

Aber es ist hier wieder zu bemerken, daß die Gullþorissaga zu den Islendingasögur gehört, die im 13. Jh. stark umgearbeitet wurden und in großen Partien unter dem Einfluß der Fornaldarsögur stehen[2]). Auch dies Beispiel ist also, da ein Grenzfall, nicht sehr stichhaltig. Man wird daher wohl ohne zu große Übertreibung sagen können, daß Gegenstände mit mehreren magischen Eigenschaften den historischen Sögur fremd sind.

Ganz anders sieht es nun bei den Fornaldarsögur aus. Schon der Umstand, daß es hier schon 14 Beispiele sind, beweist genügend, daß Gegenstände mit mehreren magischen Eigenschaften zu den Stileigentümlichkeiten der Fornaldarsögur gehören. Wir betrachten zunächst einige Fälle, wo der Gegenstand mehrere naturnahe Eigenschaften hat:

---

[1]) Zuerst war dem Schwerte die Eigenschaft angezaubert worden, daß es nicht roste; später wurde an dies bereits magische Schwert noch ein Fluch geheftet.
[2]) Vgl. Grundriß II. 1, S. 754.

Rag. loð. c. 14, S. 37.: Hemd, welches sowohl gegen Waffen, als auch gegen Gift von Schlangen usw. schützt[1]).

Sörl. sterk. c. 6, S. 319: Rüstung, die gegen Waffen, Feuer und Gift schützt.

Örv. Odds. c. 4, S. 186: Pfeile, die stets ihr Ziel treffen und die nach dem Schuß wieder auf den Strang zurückkehren.

Verständlich ist es auch noch, wenn bei Kleidungsstücken, die einem bei Kämpfen helfen sollen, noch einige naturferne Eigenschaften hinzugefügt werden, wenn sie nur sonst in nahem Zusammenhange stehen mit dem sonstigen Zweck, wie z. B. in folgenden Fällen:

Halfd. Brön. 8, S. 448: Mantel, der gegen Waffen, Feuer und Ermüdung schützt.

Egils. ok Asm. c. 15, S. 299: Hemd, welches gegen Waffen und Ermüdung schützt.

Kjalnes. c. 8, S. 19: Hemd, welches gegen Waffen und schädigenden Zauber schützt.

Ähnlich verhält es sich auch bei folgenden Beispielen:

Sturl. starfs. c. 9, S. 471: Sax, der nicht rostet und der Kampfglück verleiht.

þorst. boej. c. 3, S. 180: Hemd, welches gegen Waffen und Ermüdung schützt und das stets paßt, ob nun der Träger groß oder klein ist.

Yngl. c. 7: Schiff, welches stets günstigen Wind hat und das sich nach Gebrauch wie ein Tuch zusammenfalten läßt.

Örv. Odds. c. 11, S. 206: Hemd, welches gegen Kälte, Feuer, Eisen, Ermüdung und Hunger schützt.

Ganz anders wird es nun bei den Lygisögur. Zwar gibt es auch hier Gegenstände mit zusammenpassenden Eigenschaften:

Baer. c. 31: Wams, welches gegen Wasser und Gift schützt.

Ambal. (Germ. Abh. 12, S. 81f.): Mantel, der den Träger vor eisernen Waffen und Ermüdung schützt und ihm Kraft verleiht.

[1]) Ähnlich auch Göng.-Hrólfs. c. 4, S. 155; Ragn. son. c. 3, S. 65.

Aber dem gegenüber stehen zahlreiche Fälle, in denen die allerheterogensten Eigenschaften zusammengewürfelt sind.

Verhältnismäßig einfach sind noch folgende Beispiele:

Konr. c. 10, S. 79: Stein, der gegen Gift schützt und in der Nacht leuchtet.

Ambal. c. 19, S. 114: Stein, der dem Träger Glück verleiht und ihn vor Gefahren warnt.

Sams. fagr. c. 17, S. 28: Stab, der den Träger gegen Schwäche und Geldmangel schützt.

Dann aber kommen regelrechte Allerweltsgegenstände, die dem Besitzer in allen nur erdenklichen Lebenslagen helfen sollen. Z. B.:

Sig. þög. c. 20, S. 49: Ring, der seinen Träger gegen Feuer, Gift und Waffen schützt, ihn unsichtbar macht und ihm Liebe bei den Frauen verschafft.

Um noch einmal kurz zusammenzufassen, worin sich die Gegenstände mit mehreren Eigenschaften in den drei Sögurgruppen unterscheiden, so kommen wir zu folgendem Ergebnis:

1. In den historischen Sögur fehlen sie fast ganz.
2. In den Fornaldarsögur kommen sie zwar zahlreich vor, aber die verschiedenen Eigenschaften sind doch aufeinander abgestimmt.
3. In den Lygisögur sind sie ebenfalls zahlreich vertreten. Teilweise sind die Eigenschaften aufeinander abgestimmt, teils sind es die aller heterogensten Eigenschaften, die willkürlich zusammengewürfelt worden sind.

6. Kapitel.

Magische Gegenstände als menschliches Wunschideal.

Ein magischer Gegenstand verkörpert stets irgendein Ideal. Was der Mensch sich wünscht, und was er nicht auf natürlichem Wege erlangen kann, das versucht er sich auf übernatürlichem Wege zu verschaffen. Aus diesem Grunde sind

magische Gegenstände sehr gut dazu geeignet, als Wertmesser zu dienen, wenn man untersuchen will, was das Wunschideal einer bestimmten Landschaft und Zeit darstellt.

Die Denkmäler, denen die Belege für diese Arbeit entnommen wurden, gehören sehr verschiedenen Jahrhunderten an. Die historischen Sögur sind in der uns vorliegenden Fassung im 12. und 13. Jh. aufgezeichnet worden, aber sie gehen zurück auf mündliche Erzählungen des 10. und 11. Jh. Die Fornaldarsögur gehören dem 13. und 14. Jh. an und die Lygisögur sind endlich im 14., 15. und teilweise sogar erst im 16. Jh. verfaßt[1]).

Aus diesem Grunde ist es möglich, aus den magischen Gegenständen Rückschlüsse zu ziehen auf die Entwicklung des Wunschideals und Geschmacks der alten Isländer. Die magischen Gegenstände der historischen Sögur werden uns ein ziemlich treues Bild davon geben, was sich der Isländer am Ende der Vikingerzeit und im frühen Mittelalter wünschte, welche Fähigkeiten und Eigenschaften ihm besonders erstrebenswert erschienen. Die Fornaldar- und Lygisögur werden darauf zeigen, ob und in welcher Richtung eine Änderung und Entwicklung im Laufe des Mittelalters eingetreten ist.

Wir wollen uns zunächst einmal ganz vorsichtig und neutral ausdrücken:

Was für Fähigkeiten wünscht sich

1. der Held der historischen Sögur,
2. der der Fornaldarsögur,
3. der der Lygisögur?

Um der Untersuchung eine feste Basis zu geben, ist das Material aus Kap. 3 nach den einzelnen Denkmälergruppen in Tabellenform geordnet worden (s. S. 92ff.).

Wir beginnen mit den historischen Sögur:

1. Gruppe: Gegenstände mit naturnahen Eigenschaften:

---

[1]) Vgl. S. 53, Anm. 1.

Von den Waffen werden nur Dinge verlangt, die sozusagen eine Sicherstellung ihrer bereits vorhandenen Fähigkeiten darstellen. Sie sollen dem Träger Sieg verleihen; sonst unverwundbare Männer sollen sie beißen, jedesmal, wenn sie gezogen werden, ein Opfer verlangen und Wunden, die mit ihnen beigebracht werden, sollen nicht heilen. Ferner wünscht man sich, daß die Waffe gegen den so lästigen Rost geschützt ist.

Die Kleidungsstücke sind, einerlei ob es sich um Rüstungen, andere Schutzwaffen oder gewöhnliche Kleidungsstücke handelt, stets im Hinblick auf den Kampf magisch präpariert worden, — sie sollen ihren Träger vor Waffen schützen. Nur in einem Falle hat das Kleidungsstück auch noch gegen etwas anderes zu schützen, als gegen Waffen: nämlich gegen Feuer (wohl das Feuer, welches Fabeltiere speien). Aber in diesem Falle haben wir es sicher mit einem Einfluß der Fornaldarsögur zu tun, da die Saga, in der dieser Beleg steht (Gullþ.), im 13. Jh. unter Benutzung der Halfd. Eyst. stark überarbeitet worden ist[1]). Dies Beispiel hat daher hier auszuscheiden.

Von den sonstigen Gegenständen der ersten Gruppe weisen die historischen Sögur nur ein Beispiel auf: ein Schiff, welches stets günstigen Wind hat. Es ist bezeichnend, daß die historischen Sögur in der Gruppe der naturnahen Gegenstände nur solche magische Gegenstände aufweisen, die im Kampfe oder bei der Schiffahrt helfen sollen.

Wir gelangen zur 2. Gruppe: Gegenstände mit naturfernen Eigenschaften.

I. Gegenstände, die zur Erforschung des Unbekannten dienen:

Auch hier begegnen wir wieder nur den beiden Interessengebieten des vorigen Abschnitts: eine Hellebarde und Gewichte, die den Ausgang von Kämpfen prophezeien und ein Schiffssteven, der das Wetter voraussagt.

---

[1]) Vgl. Grundriß II. 1. S. 754.

II. A. 1. Abwehr von Unheil:

Hier weisen die historischen Sögur nur ein Beispiel auf: eine bestimmte Lauchart, die verhindert, daß der als Fetisch dienende Völsi (Glied eines Hengstes) in Verwesung übergeht. Zahlreicher sind die Belege in dem Abschnitt

II. A. 2. Herbeiführen von Heil: Zunächst das Allgemeinste, was man sich denken kann: Glück. Auch hier muß in den meisten Fällen an Kampfglück gedacht werden[1]). Sodann kommen einige Gegenstände, die zur Heilung von Krankheiten, gegen Unfruchtbarkeit und in Kindsnöten helfen sollen. Also stets, wenn der Mensch sich in einem nicht normalen (unternormalen) Zustand befindet, soll er durch den magischen Gegenstand wieder in den normalen zurückversetzt werden. In einem Beispiel ist der Liebeszauber belegt. Endlich wird noch mehrmals die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen, erwähnt — durch eine Tarnkappe, und das Ausstreuen von Asche (die Analogiewirkung ist deutlich erkennbar). Es ist dies das einzige Mal, daß dem menschlichen Körper eine übernormale Fähigkeit verschafft wird, und auch hier ist es wieder der Kampf, der im Vordergrunde steht. Denn in allen diesen Fällen macht sich der Held unsichtbar, weil er von Feinden verfolgt wird.

II. B. Antun von Unheil:

Auch diese Gruppe steht im engsten Zusammenhang mit Kampf und Streit, — nur seinem Feinde will man Unheil antun! Flüche sollen dem Feinde Tod und Unheil bringen, der Handschuh eines Finnen läßt auf den feindlichen Schiffen eine Seuche ausbrechen, Steinkugeln setzen die feindlichen Schiffe in Brand, eine Niðstöng vertreibt den Gegner aus dem Lande, eine Zauberrute raubt dem Prozeßgegner das Gedächtnis und läßt ihn so den Prozeß verlieren.

Rückschauend kann man von den Gegenständen der historischen Sögur sagen, daß sie in ihrer überwiegenden

[1]) Vor allem bei den Waffen.

Mehrzahl dem Kampf dienen. Ferner haben alle Gegenstände lebensnotwendige Eigenschaften. Dies wollen wir für später im Auge behalten.

Wie steht es nun demgegenüber mit den Fornaldarsögur?

1. Gruppe: Zunächst ist zu bemerken, daß die Fornaldarsögur sämtliche Gegenstände der historischen Sögur übernehmen. Aber sie bleiben nicht dabei stehen, sondern es treten neue hinzu.

Bei den Waffen werden diejenigen, die besser beißen als gewöhnliche, gegenüber den historischen Sögur stark vermehrt. Neu sind vor allem die Schußwaffen, die stets treffen und vor allem nach dem Schuß wieder zu dem Entsender zurückkehren. Von den Waffen wird auch nicht nur verlangt, daß sie nicht rosten, sondern sie dürfen auch nie stumpf werden. Man sieht, die Ansprüche steigern sich!

Die Kleidungsstücke haben auch noch, wie bei den historischen Sögur, gegen Waffen zu schützen. Aber da der Held der Fornaldarsögur nicht nur gegen menschliche Feinde zu kämpfen hat, sondern auch Drachen und ähnliche Ungeheuer bestehen muß, so wünscht er sich Kleider, die ihn auch gegen Feuer und Gift schützen, welches diese Tiere zu speien pflegen. Diese Eigenschaften gehen noch insofern mit denen der historischen Sögur zusammen, als sie sich auch auf den Kampf beziehen. Daneben aber stehen Eigenschaften, die ganz andere Wünsche befriedigen: Kleidungsstücke, die gegen Kälte und kaltes Wasser schützen.

Besonders augenfällig ist der Unterschied zwischen historischen und Fornaldarsögur aber bei den sonstigen Gegenständen der ersten Gruppe. Die historischen Sögur wiesen nur ein Beispiel auf: ein Schiff; die Fornaldarsögur bereits deren 6. Bei diesen 6 Gegenständen ist eigentlich (abgesehen vom Schiff) nur der Lauch, der gegen Hunger schützt, ein lebensnotwendiger Gegenstand. Die übrigen haben mehr oder weniger spielerische Eigenschaften: eine Harfe, die alle Zuhörer zum Tanzen zwingt; ein Trinkhorn, das nie vollständig

ausgetrunken werden kann; ein Spiegel, der die Hineinschauenden verwandelt, und ein Spielbrett, welches von selbst spielt. Alles Dinge, die mehr der Unterhaltung und dem Scherz, als dem Kampf ums Dasein dienen. Dies werden wir uns wiederum merken müssen.

2. Gruppe: I. A und B: Hier stehen wieder Gegenstände, die Kriegsgefahr voraussagen, im Vordergrund: 2 Hörner, ein Ring und eine Turnierlanze. Daneben aber ein Goldring, der einzig und allein die Aufgabe hat, anzuzeigen, ob es Zeit sei, sich morgens zu erheben.

II. A. 1: Die Gegenstände, die zur Abwehr von Unheil dienen sollen, sind gegenüber den historischen Sögur wesentlich vermehrt. Teils sind es Gegenstände, die dem Helden im Kampfe beistehen sollen: gegen Zauber, gegen Ermüdung, die unbesieglich machen; teils solche, die ihm wenigstens auf Abenteuerfahrten gut zustatten kommen: gegen Hunger und gegen Verirrung zu Wasser und zu Lande.

II. A. 2: Die Gegenstände zum Herbeiführen von Heil sind nicht nur, wie bei den historischen Sögur, dazu da, einen krankhaften (unternormalen) Zustand aufzuheben (außer den bereits in den historischen Sögur vorhandenen, hier noch ein Gegenstand, der Stummen die Sprache wiedergibt), sondern daneben stehen zahlreiche andere, die noch über den normalen Zustand hinaus dem Menschen neue Fähigkeiten verleihen sollen: Gegenstände, die Mut, Kraft, Leben, Kenntnis der Tiersprache, Flugfähigkeit, Reichtum verleihen. Ferner sind einige Gegenstände neu, die gewisse Eigenschaften haben, die ihre Benutzbarkeit bequemer gestalten: solche, die nach Gebrauch wieder in die Hand zurückkehren (vgl. Gruppe 1, A. h) und die ihre Größe je nach Bedarf wechseln können.

II. B. Von den Gegenständen, die zum Antun von Unheil dienen sollen, sind fast alle von den historischen Sögur übernommen, neue sind nur wenig vertreten: Gegenstände, die zum Schlaf und zum Wetterzauber dienen.

Endlich die Lygisögur:

1. Gruppe: Das am meisten ins Auge fallende ist, daß hier eine ganze Anzahl von Eigenschaften fehlen, die die Gegenstände der Fornaldarsögur und auch schon die der historischen Sögur aufzuweisen hatten. Bei den Fornaldarsögur hatten wir beobachtet, daß sie alles aus den historischen Sögur übernahmen und noch vieles Neue hinzufügten. Hier klingt es nun wieder ab[1]).

Charakteristisch ist es, daß in den Lygisögur diejenigen Waffen fehlen, die gegen Rost gefeit sind und die nie stumpf werden. Haben wir nun hieraus den Schluß zu ziehen, daß die Waffen in den Lygisögur nicht gegen Rost und gegen das Stumpfwerden gefeit waren? Wohl kaum. Vielmehr werden wir annehmen müssen, daß in der phantastischen Welt der Lygisögur derlei Hemmnisse des Alltags gar keine Rolle mehr spielten. Es war einfach selbstverständlich, daß die Waffen gegen Rost gefeit waren, und daher war es nicht notwendig, dies noch besonders zu betonen.

Ähnlich liegt es, wenn in den Lygisögur kein Hemd erwähnt wird, welches gegen Kälte schützt. Auch hier können wir sagen, daß der Held der Lygisögur über derlei Alltäglichkeiten hinausgehoben war. Wir beobachten an diesen Beispielen die Loslösung von der realen Wirklichkeitswelt und das Eindringen in die Märchenwelt (vgl. Kap. 7). Sehr charakteristisch sind nun auch noch die Eigenschaften, die in den Lygisögur neu auftreten: Kleidungsstücke, die dem Träger Schönheit verleihen, ein „Tischlein deck dich", ein Bierkrug, in dem sich vier verschiedene Getränke ungemischt erhalten können. Man sieht deutlich, wie sich der Wunsch, noch stärker als in den Fornaldarsögur, vom Lebensnotwendigen dem *Spielerischen* zuwendet.

---

[1]) Diese auffallende Tatsache findet sich übrigens nicht nur in der 1. Gruppe, sondern erst recht auch in der 2. Gruppe. Z. T. ist dies Abklingen wohl auf den Umstand zurückzuführen, daß diese Arbeit sich nur auf die bereits gedruckten Lygisögur stützen kann — und man vielleicht die fehlenden in den Handschriften noch finden wird.

2. Gruppe: I. A und B: Unter den Gegenständen, die zur Erforschung des Unbekannten dienen, sind die beiden ersten (zur Warnung vor Gefahr und zur Erkundung des Unbekannten) noch in der Art der historischen Sögur. Dagegen wendet sich der dritte (Mantel, der die Falschheit der Frauen offenbart) wieder einem neuen Gebiet zu, welches den Helden der historischen Sögur noch wenig interessierte.

II. A. 1: Abwehr von Unheil: In dieser Gruppe fällt vor allem auf, daß sich die Eigenschaften der Gegenstände der Lygisögur fast gar nicht mit denen der Fornaldarsögur decken. Gemeinsam ist beiden nur der Gegenstand, der gegen Ermüdung schützt. Als „große Neuheit" bringen nun die Lygisögur Gegenstände, die gegen Waffen, Gift und Feuer schützen. Diese Eigenschaften eines Gegenstandes sind uns nun allerdings schon bekannt. Aber in den historischen Sögur und in den Fornaldarsögur waren sie unter der Gruppe der „naturnahen" Eigenschaften aufgeführt, da sie nur von Kleidungsstücken berichtet wurden. Nichts kann wohl die Änderung des Geschmacks, der Wunschrichtung und des Stiles deutlicher veranschaulichen, als daß der Schutz des menschlichen Körpers, der in den historischen und Fornaldarsögur durch Rüstungen und Kleider ausgeführt wurde, in den Lygisögur von Goldringen und Steinen übernommen wird!

II. A. 2: Bei den Gegenständen zum Herbeiführen von Heil kann man wieder die Beobachtung machen, daß die Gegenstände der Lygisögur nur einen Teil der Eigenschaften der Fornaldarsögur übernehmen: Gegenstände zur Verleihung von Glück, Mut, Kraft, Flugfähigkeit, Unsichtbarkeit, Liebe, Geld und zur Heilung von Krankheiten. Andere Eigenschaften werden nicht übernommen, ohne daß bei dieser Gruppe ein gewisses Gesetz zu erkennen wäre, nach dem die Auswahl erfolgt sein könnte.

II. B. Auch die letzte Gruppe läßt kein Gesetz erkennen, nach dem die Auswahl der Eigenschaften in den Lygisögur erfolgt sein könnte.

Zum Schluß seien dann noch einmal rein zahlenmäßig in einer Tabelle die Hauptunterschiede der drei Sögurgruppen zusammengefaßt:

A.	Hist.	Forn.	Lyg.
1. Gegenstände, die zum Kampf dienen	42	97	43
2. Gegenstände, die in sonstigen Lagen dienen	12	40	22
B.	**Hist.**	**Forn.**	**Lyg.**
1. Gegenstände mit lebensnotwendigen Eigenschaften.	54	132	56
2. Gegenstände mit spielerischen Eigenschaften	—	5	9

Diese Tabelle läßt nun mit voller Deutlichkeit erkennen, wie sich im Laufe des Mittelalters die Wunschrichtung verschiebt. Während in den historischen Sögur noch die Gegenstände, die in Kämpfen aller Art nützen können, durchaus im Vordergrunde stehen — sie machen ca. 80% aller Gegenstände aus — so sinkt dieser Anteil in den Fornaldarsögur bereits auf 71% und in den Lygisögur sogar auf 66%.

Noch deutlicher fast läßt die zweite Gegenüberstellung diese Änderung der Wunschrichtung erkennen. In den historischen Sögur kommen nur solche Gegenstände vor, die tatsächlich einen lebensnotwendigen Zweck haben, in den Fornaldarsögur erscheinen bereits einige (4%) mit mehr spielerischen Eigenschaften und in den Lygisögur machen diese bereits einen wesentlichen Prozentsatz aus (16%). Diese Unterschiede in der Richtung des Wunschideals haben zunächst nur Geltung in Bezug auf den Helden der betreffenden Denkmälergruppen. Nun verkörpern aber die historischen Sögur die Idealwelt der Isländer im frühen Mittelalter, die Fornaldarsögur die des 13. und 14. Jh. und die Lygisögur die des späten Mittelalters. Und aus diesem Grunde

dürfte es vielleicht auch erlaubt sein, aus den Beobachtungen über die Wandlungen des Wunschideals in den literarischen Denkmälern einen gewissen Rückschluß zu ziehen auf eine ähnliche Wandlung und Entwicklung des „isländischen Menschen“ während des Mittelalters.

7. Kapitel.

Die magischen Gegenstände der aisl. Prosaliteratur und das Märchen.

Wenn wir rückschauend noch einmal alle die vielgestaltigen magischen Gegenstände an uns vorüberziehen lassen, denen wir im Laufe dieser Arbeit begegneten, so drängt sich unwillkürlich die Frage auf: Handelt es sich in allen diesen Fällen wirklich um geglaubtes Gut, oder ist nicht vieles nur der Phantasie eines Erzählers entsprungen?

Sehen wir uns daraufhin die Gegenstände genauer an, so wird unsere zweite Vermutung bestätigt. Ein Teil der Gegenstände ist so beschaffen, daß es unmöglich ist, anzunehmen, der Erzähler hätte hier aus dem lebendigen Volksglauben geschöpft. Untersuchen wir nun diese Gegenstände näher, so zeigt es sich, daß sie ihre nächsten Analogien unter den phantastischen Zaubergegenständen des internationalen Märchenschatzes haben.

Folgende Gegenstände sind es vor allem, die sicher unter dem Einfluß oder wenigstens nach dem Vorbild märchenhafter Zaubergegenstände entstanden sind[1]).

Aus der 1. Gruppe:

Cb: Harfe, bei deren Klang alle aufspringen (tanzen) und keiner ruhig bleiben kann (auch Stühle, Tische, Messer usw.).
Bosas. c. 12, S. 264f.[2]).

[1]) Auch bei dieser Liste ist nur die Prosaliteratur herangezogen worden. Über Märchenmotive in der Edda vgl. die Anm. zu Kap. 3.

[2]) KHM. 110: Fiedel, nach der alles tanzen muß. Dazu Parall. bei B.-P. II. S. 490ff.

Cc: Horn, das nie ganz ausgetrunken werden kann.
Egils. ok Asm. c. 12, S. 295[1]).

Cd: Bierkrug, in dem sich 4 verschiedene Getränke ungemischt erhalten können.
Konr. c. 10, S. 79[2]).

Ch: Spiegel, dessen Besitzer jeden, der hineinschaut, dem gleich machen kann, den er will, und den er auch blind machen kann.
Egils. ok Asm. c. 13, S. 296.
Spiegel, mit 4 Scheiben, die den, der hineinschaut, schön häßlich, klein usw. machen.
Sigurđ. þøg. c. 20, S. 49f.[3]).

Ci: Brettspiel, das von selbst spielt, wenn jemand von der anderen Seite spielt.
Egils. ok Asm. c. 12, S. 295.
Brettspiel, dessen Besitzer immer gewinnt.
Sigurđ. þøg. c. 20, S. 48f.[4]).

Ck: Tüchlein deck dich.
Vict. ok Bla. (Z. f. d. Ph. 26, S. 24)[5]).

2. Gruppe.

II. A. 2c: Sigmund und Sinfjötli sind beide in Wölfe verwandelt; da beißt Sigmund dem Sinfjötli die Kehle

[1]) KHM. 93: Brot, Fleisch und Flasche Wein, die nie weniger werden; KHM. 103: Hirsebreitöpfchen, das nie leer wird. Dazu B.-P. II., S. 361ff. Ritt. CXX. S. 423.

[2]) Hierfür wird sich wohl eine direkte Entsprechung kaum nachweisen lassen. Aber in seiner phantastischen Aufmachung ist der Bierkrug sicher nicht zum geglaubten Gut zu zählen, sondern nur unter dem Märcheneinfluß verständlich.

[3]) Zauberspiegel verschiedenster Art sind ein beliebtes Märchenmotiv: vgl. darüber besonders v. d. Leyen, Das Märchen^3, S. 41f.; ferner Ritt. XLIII. S. 187; KHM. 53 (B.-P. I. S. 450ff.); KHM. 197 (B.-P. II. S. 498) u. B.-P. III. S. 47.

[4]) Ritt. CXVIII Brettspiel, das von selbst spielt. B.-P. I. 466: Wunschwürfel.

[5]) Ritt. XXVI. S. 107; XLVIII. S. 202; CXX. S. 423; KHM. 54 (B.-P. I. S. 465ff.) KHM. 130.

durch. Er sieht zwei Wiesel sich streiten, und eins beißt das andere tot. Da läuft das eine Wiesel in den Wald und kehrt mit einem Blatt wieder. Dies Blatt legt es auf die Wunde, und sofort springt das tote Wiesel wieder gesund und lebendig auf. Sigmund tut nun dasselbe mit Sinfjötli.
Völsung. c. 8, S. 131f.

Egil ist eine Hand abgeschlagen worden; eine alte Frau hat die Hand aufbewahrt und durch Lebenskraut (lifsgrös) davor geschützt, abzusterben. Wie Egil später einmal zu ihr kommt, fügt sie die Hand wieder an den Stumpf, und mit Hilfe des Lebenskrautes wächst sie wieder an und ist lebendig.
Egils. ok Asm. c. 14, S. 396.

Ein ähnlicher Fall, nur daß es diesmal abgeschlagene Füße sind, wird erzählt in der
Göngu-Hrolfs. c. 24, S. 303f.; c. 25, S. 304f.[1]).

II. A. 2o: Fliegender Mantel (klaeði).
Egils. ok Asm. c. 15, S. 397.
Sigrgarð. froekn. S. 16.
Vict. ok Bla. (Z. f. d. Ph. 26. S. 24).

Stein, mit dem man sich überall hin wünschen kann, gleich ist man dort.
Indv. Gim.[2]).

---

[1]) KHM. 16: Die drei Schlangenblätter! (dazu zahlreiche Varianten B.-P. I. 128ff.) vgl. auch KHM. 6 (B.-P. I. S. 42ff.); KHM. 44; KHM. 60 (B.-P. I. S. 532f.); KHM. 118 (B.-P. II. S. 552ff.); Ritt. Nr. XLIII.; CVI. S. 375; Lehmann-Filhés, N. F. S. 32f., S. 118f.

[2]) Flugmantel: Ritt. Nr. XLI. S. 175; XLI, S. 176; XLIII. S. 183; L. S. 26; LIII. S. 223; B.-P. II, S. 331ff., fliegendes Tuch bzw. Teppich: Ritt. Nr. XXXII. S. 192; XXXVII. S. 165; Märchen von 1001 Nacht: Prinz Achmed und die Fee Pari Banu; B.-P. III. S. 5ff.; Gesta Romanorum (Cosquin S. 128). Wunschstein: Ritt. CXVII. S. 415; Wunschring: KHM. 92; B.-P. II. S. 318ff.

II. Bb: Trinkhorn, wenn man daraus von unten trinkt, so wird man aussätzig und verliert das Gedächtnis, trinkt man von oben, so wird man wieder gesund.
þorst. Vik. c. 3, S. 60.

Horn mit Vergesssenheitstrank; dazu gehört ein zweites Horn, durch das man das Gedächtnis wiedergewinnt.
Sörlaþ. (Flat. I. c. 234)[1]).

II. Bc: Schlafdorn:
Völsung. c. 20, S. 43.
Hrolfs. krak. c. 6, S. 19.
Amloðas. (Germ. Abh. 12, S. 89)[2]).

Wie verteilen sich nun diese Gegenstände auf die einzelnen Denkmälergruppen?

	Hist.	Forn.	Lyg.
Gesamtzahl:	54	137	65
Davon märchenhaft:	—	12	8

Es ist im höchsten Grade beachtenswert, daß die historischen Sögur keinen einzigen märchenhaften Gegenstand aufzuweisen haben, daß diese bei den Fornaldarsögur bereits fast 9% ausmachen und daß dieser Anteil in den Lygisögur endlich auf über 12% steigt.

Es ist ferner zu beachten, daß der größte Teil der Belege aus den Fornaldarsögur nicht zu deren älterer Gruppe, den „Fornaldarsögur Norðrlanda“ im engeren Sinne gehört, sondern zu deren jüngerer Gruppe, den sog. „Lygisögur

---

[1]) Quelle, wenn man aus ihr trinkt, so wird man krank, daneben eine zweite, die wieder gesund macht: Ritt. LIII. S. 224; vgl. hierzu KHM. 122: Salat, wenn man davon ißt, so wird man ein Esel; in der Nähe wächst anderer Salat, durch den man wieder menschliche Gestalt gewinnt. (Parallelen bei B.-P. III. S. 3ff.)

[2]) Schlafdorn: Ritt. Nr. XVII. S. 70; XXXI, S. 136; KHM 50: Schlafspindel (B.-P. I. S. 434ff.: Flachsfaser, Nähnadel usw.); Myth. I. S. 390; III. S. 119. 353.

Norðrlanda", die zeitlich oft den eigentlichen „Lygisögur suðrlanda" parallel gehen.

Dieser Prozentsatz des Märchenanteils bei den Fornaldar- und Lygisögur ist außerdem sogar sicher zu niedrig angesetzt. Gezählt wurden ja nur die Gegenstände, die mit Sicherheit auf Märcheneinflüsse zurückgeführt werden konnten. Bei einer ganzen Reihe anderer Gegenstände, die zwar auch als geglaubtes Gut vorkommen (oder doch wenigstens vorkommen können), muß nämlich häufig auch mit der Möglichkeit, ja manchmal sogar Wahrscheinlichkeit gerechnet werden, daß sie erst über das Märchen in die aisl. Literatur eingedrungen sind[1]).

Die Feststellung dieser wichtigen Tatsache über die Herkunft vieler magischer Gegenstände gibt uns nun auch die Handhabe für eine Reihe von weiteren Schlüssen und Vermutungen. Es ist vielleicht schon aufgefallen, daß beim Prozentsatz des Märchenanteils die drei Sögurgruppen in demselben Verhältnis zueinander stehen, wie auch bei den Statistiken der drei vorigen Kapitel. Wieder nämlich bilden die historischen Sögur und die Lygisögur zwei Extreme und die Fornaldarsögur stehen in der Mitte, so wie sie ja auch zeitlich in der Mitte stehen. Der Schluß liegt nahe, daß die in diesen Kapiteln festgestellten Schwerpunktverschiebungen in direktem oder indirektem Zusammenhang mit dem immer stärker werdenden Märcheneinfluß stehen.

Ganz einwandfrei läßt sich das nachweisen bei der Gegenüberstellung von Gegenständen mit lebensnotwendigen und solchen mit spielerischen Eigenschaften. Die allermeisten spielerischen Gegenstände sind nämlich als Märchenmotive erwiesen[1]). So hängt es wohl auch zusammen, daß die historischen Sögur keine spielerischen Gegenstände aufweisen, — denn sie haben ja auch keine Märchenmotive!

Auch die Tatsache, daß im Laufe der Entwicklung der aisl. Prosaliteratur magische Waffen und andere Kampfgegen-

[1]) Es sei auch hier wieder auf die Anm. zu Kap. 3 verwiesen.

stände prozentual immer mehr zurückgehen, ist wohl direkt auf den Einfluß des Märchens zurückzuführen. Es ist ja nicht etwa so, daß die Fornaldar- und Lygisögur nur einige magische Gegenstände übernommen hätten, sondern diese bilden ja nur einen verschwindend kleinen Teil von einer Fülle von anderen Märchenmotiven, und diese Motive wieder stehen in Zusammenhang mit dem Märchengeist, mit der Märchenweltanschauung, die die äußere und innere Haltung der Fornaldar- und Lygisögur immer mehr und mehr beeinflußt hat. Und wenn wir uns zum Vergleiche einmal moderne Sammlungen von Volksmärchen ansehen, etwa die Grimmschen Märchen, so finden wir, daß dort der Prozentsatz der magischen Kampfgegenstände ein verhältnismäßig geringer ist. In den neuisländischen Märchen machen sie sogar nur noch 27% aus[2]).

Im 4. Kapitel wurde hervorgehoben, daß in den historischen Sögur alle magischen Gegenstände von Menschen hergestellt werden, daß aber dann in den Fornaldar- und Lygisögur in immer steigendem Maße Zwerge, Riesen und andere Dämonen an ihre Stelle treten. Dies entspricht durchaus dem Hinübergleiten der Handlung in die phantastische Märchenwelt.

Auf den Märcheneinfluß sind endlich wohl auch die magischen Gegenstände mit mehreren Eigenschaften zurückzuführen, die im 5. Kap. behandelt wurden. Sie fehlen ebenfalls in den historischen Sögur und werden erst in den Fornaldar- und Lygisögur immer beliebter.

Die Beobachtung, daß die historischen Sögur noch frei sind von Märchenmotiven, daß die Fornaldarsögur bereits einige von ihnen aufgenommen haben, und daß die Lygisögur noch stärker unter ihrem Banne stehen, berechtigt uns nun

[1]) Vgl. die mit S bezeichneten Gegenstände auf der Tab. und die Liste der sicheren Märchenmotive.

[2]) S. den Anhang.

vielleicht auch noch zu einigen weiteren Schlüssen, die sich auf die allgemeine Märchenforschung beziehen.

In der Märchenforschung stehen sich seit langem zwei Richtungen scharf gegenüber[1]). Die eine Richtung, die seinerzeit von Benfey begründet wurde, sucht den Entstehungsherd bei einem Volke (Benfey trat für Indien ein) und läßt es von dort aus sich durch Wanderungen zu den anderen Völkern ausbreiten. Die andere Richtung, die von Tylor begründet und besonders von Bédier vertreten wurde, sieht im Märchen ein Gemeingut aller Primitiven, da es ein Bestandteil ihres Geisteslebens sei und mit Naturnotwendigkeit überall und immer wieder von neuem entstehen könnte.

Außer diesen beiden Extremrichtungen gibt es natürlich noch eine ganze Reihe von verschiedenen Schattierungen, die mehr oder weniger starke Kompromisse zu schließen suchen. Uns interessiert es vor allem, welche Anschauungen über den Ursprung des germanischen Märchens geherrscht haben und noch herrschen. Die Brüder Grimm leiteten das germanische Märchen von den germanischen Mythen und Heldensagen ab. Demgegenüber rückt Max Müller die Entstehung des Märchens in die indogermanische Urzeit hinauf. v. d. Leyen hat zuerst die Frage nach dem Ursprung des germanischen Märchens auf eine sichere Basis gestellt, durch seine Arbeit über „Das Märchen in den Göttersagen der Edda". Es ist von großer Bedeutung, wenn v. d. Leyen[2]) feststellt, daß, wenn eine Göttersage in älterer und jüngerer Fassung überliefert ist, die ältere stets frei von Märchenmotiven ist, während die jüngere oft zahlreiche aufweist. Auf Grund dieser Beobachtungen kommt er zum Schluß, daß das Märchen erst zwischen dem 9. und 12. Jh. n. Chr. nach dem Norden gelangt sei.

[1]) Vgl. über die verschiedenen Richtungen der Märchenforschung: v. d. Leyen, Das Märchen³, S. 23ff.; John Meier, Deutsche Volkskunde S. 246ff.; H. Naumann, Grundzüge der Volkskunde S. 143ff.; Mackensen, Zschr. f. deutsche Bildung 1930, S. 1ff.

[2]) S. 61ff.

Auf einem anderen Standpunkt steht Panzer. Er stellt sich auf den Boden der Tylorschen These, daß das Märchen ein Bestandteil des primitiven Geisteslebens sei, und versucht dies für die Germanen in seinen Arbeiten über Beowulf[1]), Hilde-Gudrun[2]) und Sigfrid[3]) nachzuweisen. Alle diese Sagenstoffe versucht er auf Märchen zurückzuführen: Beowulf auf das Bärenhäutermärchen, Hilde auf das Goldenermärchen und Sigfrids Jugendgeschichte auf das Märchen vom starken Hans, verbunden mit dem Bärenhäutermärchen.

Um zu der These Panzers Stellung zu nehmen, muß zunächst einiges Grundsätzliche über das Märchen überhaupt bemerkt werden. Unter einem Märchen verstehen wir eine kurze, mehrgliedrige, phantastische Erzählung mit Wunschcharakter, in deren Handlung das wunderbare Element ein wesentlicher, notwendiger Bestandteil ist. Dieses wunderbare Element wird jedoch in der Handlung — und dies ist ein kennzeichnender Zug — stets als selbstverständliche Wirklichkeit empfunden. Beim Märchen sind also immer zwei Momente zu beachten:

1. die Handlung,
2. die phantastisch-wunderbare Märchenwelt.

Die Handlung ist nicht notwendigerweise ans Märchen gebunden, sondern kann auch in andere Erzählungsgattungen und Stilformen hinüberwechseln. Bewiesen wird dies durch die zahlreichen wirklich vorhandenen Fälle, wo ein und derselbe Handlungstyp, sowohl als Märchen, als auch als Heldensage, Novelle usw. belegt ist[4]). Dagegen ist ein untrügliches Kennzeichen die phantastisch-wunderbare Märchenwelt, in

[1]) 1910.

[2]) 1901.

[3]) 1912.

[4]) Z. B. das Bärensohnmärchen, welches im Beowulf als Heldensage und in der Grett. als historisch-sagenhafte Novelle auftritt.

die eine Handlung versetzt wird. Erst wenn wir in einer anderen literarischen Gattung auf Bestandteile der Märchenwelt stoßen, können wir sicher auf Märcheneinfluß schließen.

Aus diesen Darlegungen erhellt, daß es nicht genügt, wenn Panzer für mehrere Heldenfabeln auf engen Zusammenhang der Handlung mit gewissen Märchentypen hinweist und daraus schließt, daß das Märchen bei den alten Germanen schon bekannt war[1]). Dieser Handlungsverlauf kann auch aus anderen Erzählungsgattungen entlehnt sein — ganz abgesehen von der Möglichkeit, daß auch der umgekehrte Weg denkbar ist, daß nämlich ein Märchen auf eine Heldensage zurückgeht[2]).

Nun weist aber Panzer in seinen drei Abhandlungen auch auf zahlreiche typische Märchenmotive hin. Hier ist es jedoch wiederum nicht sicher, ob nicht diese Märchenmotive erst später eingedrungen sind. Sowohl der Beowulf als auch die Hildesage und Sigfrids Jugendgeschichte sind uns nämlich erst in mittelalterlichem Gewande überliefert. Maßgebend für die Frage, ob das germanische Altertum bereits das Märchen gekannt habe, können aber nur die stilistisch ältesten Texte sein. Es sind dies nach den Ergebnissen der neueren Forschung die sog. „doppelseitigen Ereignislieder":

1) Gegen Panzers Ableitung der Heldensage vom Märchen wendet sich neuerdings auch H. Schneider (Heldensage I (1928), Grundriß 10, S. 27f.). Er nimmt nicht Stellung zu der Frage, ob das Märchen überhaupt schon im germanischen Altertum bekannt war, läßt aber der Möglichkeit breiten Raum, daß Märchen aus der Heldensage in gewissen Fällen entstanden sein können.

2) Dies scheint z. B. beim russischen Brautwerbermärchen der Fall zu sein, das Heusler von der Sigfridsage ableitet (s. Heusler, Nibelungensage und Nibelungenlied[3], S. 32). Panzer hatte seinerzeit gerade dies Märchen herangezogen, um den Ursprung auch der Brautwerbergeschichte in der Sigfridsage vom Märchen herzuleiten. Sigfrid S. 143ff.

1. Fünf Eddalieder[1]),
2. Das Hildebrandslied.
3. Das Finnsburgfragment.

Und alle diese Denkmäler sind frei von typischen Märchenmotiven!

Für unsere Frage ist ferner von größter Bedeutung die vor einigen Jahren erschienene Dissertation von Dehmer über „Primitives Erzählgut in den Islendingasögur". Dehmer kommt im Verlaufe einer eingehenden Untersuchung zu folgendem Schluß (S. 117): „Wenn wir das in den obigen Kapiteln behandelte Erzählgut in den Islendingasögur überschauen, so formt sich uns alles zu dem beherrschenden Eindruck, daß dieses Erzählgut sich mehr zu demjenigen primitiver Völker und zu unseren Volkssagen stellt, als zu dem, was unser Stilgefühl als Märchen bezeichnet . . . Ein Märchen . . . kennen die Islendingasögur nicht."

Dehmer kommt also nach einer genauen Analyse sämtlicher in den Islendingasögur vorhandenen Erzählmotive zu demselben Ergebnis, wie wir auf Grund der magischen Gegenstände.

Man wird dennoch vielleicht gegen die Beweiskraft der Islendingasögur in unserer Frage einwenden, daß es dem nüchternen, realistischen Grundton der historischen Saga widersprochen habe, märchenhafte Elemente aufzunehmen, und dieser Einwand hat durchaus seine Berechtigung.

Auch wird man vielleicht die Behauptung aufstellen, daß es durchaus möglich sei, daß neben Saga und Heldenlied, als Oberschichtsdichtungen, auch noch von der Unterschicht das Märchen gepflegt werden konnte; daß die Märchenmotive, die in die spätere aisl. Literatur eindringen, nicht von auswärts gekommen wären, sondern schon im Volke da waren

1) Nämlich: Vǫlundarkviða, Brot, Atlakiða, Hamðismál und das Lied von der Hunnenschlacht. Vgl. G. Neckel, Die altnordische Literatur S. 67ff. und S. 79ff.; Heusler in „Thule" Bd. 1. S. 11.

und nur auf Grund eines Geschmackswandels auch in die Dichtung der Oberschicht Eingang fanden. Diese Möglichkeit muß natürlich in jedem Falle offen gelassen werden, wenngleich es doch sehr merkwürdig wäre, wenn solch eine hypothetische Unterschichtsdichtung nicht irgendwelche Spuren in der Oberschichtsdichtung hinterlassen hätte, zumal ja die Unterschiede zwischen den verschiedenen Volksschichten damals wohl nicht allzu stark gewesen sind, mehr sozial bedingt, als auf Grund eines verschiedenen Bildungsgrades. Mir scheint es jedenfalls methodisch am einwandfreiesten, wenn man sagt: Die älteste Schicht der germanischen Heldendichtung sowie die älteste Schicht der isländischen Sagaliteratur sind frei von Märchenmotiven — also hat es in der germanischen, zumindest der altnordischen Frühzeit noch kein Märchen gegeben.

Ich bin mir vollkommen bewußt, daß zu solch weittragenden Ausblicken eigentlich eine sehr viel eingehenderere Analyse des gesamten Märchenanteils der Fornaldar- und Lygisögur gehörte, als es im Rahmen dieser Untersuchung, die sich ja nur auf die magischen Gegenstände beschränkt, möglich war. Es schien aber doch notwendig, auf diese Probleme kurz hinzuweisen. Vielleicht, daß diese Zeilen Anregung geben für eine zukünftige, eingehenderere Untersuchung.

Endlich wäre zum Schluß noch in diesem Zusammenhange die Frage aufzuwerfen, auf welchem Wege und auf welche Weise denn das Märchen seinen Weg nach dem Norden gefunden hat. Es kommen hier vor allem zwei Wege in Betracht. Erstens über das abendländische Ritterepos des Hochmittelalters, dessen starker Einfluß auf die Lygisögur ja schon von jeher eine anerkannte literarhistorische Tatsache ist[1]). In diesem Falle käme das Märchen aus zweiter Hand, nämlich erst, nachdem es in jener Kunstdichtung schon verarbeitet war. Daneben haben wir aber auch mit starken primären Einflüssen des iro-keltischen Märchengutes zu rechnen. Diese Einflüsse sind besonders schon für die Edden nachgewiesen[1]). Eine genaue Untersuchung des irischen Einflusses auf die Fornaldar- und Lygisögur steht freilich noch aus.

[1]) S. a. B. Mogk in: Grundriß II 1. S. 879f.

[1]) Vgl. C. W. v. Sydow, Irisk inflytande på nordisk guda och hjältesaga. 1920.

Anhang.

Das neuisländische Märchen und seine magischen Gegenstände.

Sehr lehrreich ist es, wenn wir endlich zum Schluß auch noch vergleichsweise einen kurzen Blick auf die magischen Gegenstände des neuisländischen Volksmärchens werfen. Ich benutze hier die Ausgabe von Adeline Ritterhaus[1]), da dort eine, wenn auch stilistisch gekürzte, so doch für unsere Zwecke vollkommen ausreichende, vollständige Sammlung vorliegt. Der Übersicht wegen habe ich das dort vorkommende Material in einigen Tabellen zusammengestellt (S. 95ff.).

Zunächst ist es bemerkenswert, daß sich der Typenvorrat wesentlich verschoben hat. Die neuisländischen Märchen besitzen 89 verschiedene Typen von magischen Gegenständen. Davon sind nur 29 auch in der aisl. Literatur vertreten — 60 Typen sind neu. Etwas gemildert wird aber dieses Verhältnis, wenn wir beachten, daß von den 60 neuen Gegenstandstypen bei 33 Typen wenigstens ihre Eigenschaft schon in der alten Literatur vertreten ist, wenn auch der Gegenstand selbst gewechselt hat.

Wie verteilen sich nun diese in den neuisländischen Märchen erhaltenen Gegenstände auf die einzelnen alten Sögurgruppen?

	Gesamtzahl der Typen	Davon im neuisl. erhalten
Hist.	44	7
Forn.	85	20
Lyg.	53	15

Also sind von den magischen Gegenständen der historischen Sögur nur ca. 16% der Typen noch im neuisländischen

[1]) Die Neuisländischen Volksmärchen. 1902.

Märchen erhalten; von denen der Fornaldarsögur bereits ca. 23% und von denen der Lygisögur sogar ca. 28%. Wieder also stehen die drei Sögurgruppen in einem ähnlichen Verhältnis zueinander, wie in den vorigen Kapiteln.

Wir wollen nun noch untersuchen, ob und wie sich die neuisländischen Märchen in die oben, in den Kapiteln 4—6 gezeichnete Entwicklungsreihe einfügen lassen. In Kap. 4 hatten wir gesehen, daß die Hersteller (bzw. Vorbesitzer) magischer Gegenstände in den historischen Sögur ausschließlich Menschen waren, daß aber in den Fornaldar und Lygisögur daneben in immer steigendem Maaße übernatürliche Wesen an die Stelle traten. Bei den neuisländischen Märchen muß nun zunächst hierzu bemerkt werden, daß es nirgends erwähnt wird, daß ein magischer Gegenstand präpariert wird. Die magischen Gegenstände sind einfach da. Dies ist nicht etwa so aufzufassen, daß das Märchen nur primär magische Gegenstände kenne; im Gegenteil, die meisten und gerade die typischsten sind sicher als sekundär magisch aufzufassen. Aber in der Wunderwelt des Märchens sind Gegenstände mit übernatürlichen Eigenschaften so selbstverständlich, daß sich weder der Erzähler noch der Zuhörer Gedanken darüber macht, wie denn solch ein Zauberding hergestellt worden sei. Dies ist ja gerade eins der typischsten Merkmale des Märchens (vgl. Kap. 7), daß das Übernatürliche selbstverständlich ist und kein Staunen erregt. Wenn es somit im neuisländischen Märchen keine Gegenstände gibt, von denen ausdrücklich gesagt wird, daß sie magisch präpariert worden seien, so ist es auch nicht weiter verwunderlich, wenn keine Hersteller magischer Gegenstände erwähnt werden. An die Stelle der Hersteller treten die Vorbesitzer oder, konkreter ausgedrückt, diejenigen Leute, von denen der Held seine magischen Gegenstände erhält. Menschen und übernatürliche Wesen halten sich dabei ungefähr die Wage. Unter den Menschen überwiegen die Frauen, und zwar sind es meist Frauen, die in irgendeinem verwandt-

schaftlichen Verhältnis zum Helden stehen: seine Mutter[1]), seine Großmutter[2]), seine (gute) Stiefmutter[3]), seine Pflegemutter[4]); aber auch männliche Verwandte, wie der Vater[5]), kommen vor. Neben Verwandten treten andere Menschen zahlenmäßig stark zurück: eine Königin[6]), eine Königstochter[7]), ein Kaufmann[8]), ein Mann[9]), ein Zauberer[10]). Unter den übernatürlichen Wesen stehen Riesen und Riesinnen an erster Stelle. Manchmal schenken sie die Zaubergaben freiwillig[11]), aber oft auch muß sie der Held durch List oder Kampf ihnen abgewinnen[12]). Neben den Riesen sind es häufig auch Zwerge, die Zaubergaben verschenken, und sie tun es stets freiwillig[13]). In einem Falle erscheint auch der Teufel[14]); endlich werden auch Tiere erwähnt[15]), doch sind diese dann stets verzauberte Menschen.

Im 8. Kapitel hatten wir die magischen Gegenstände als menschliches Wunschideal betrachtet. Diese Betrachtung gipfelte in zwei Gegenüberstellungen:

1. Gegenstände, die zum Kampf dienen, und sonstige Gegenstände.

[1]) VI. 23; XXVII. 116; XLII. 178; LXXI. 281; LXXIII. 287; zauberkundige Mutter: XXIII. 92; verstorbene Mutter (im Traum): XXVI. 107; XXVI. 109. XL. 171.
[2]) XLI. 176.
[3]) IV. 14; XXXV. 156.
[4]) XXXVIII. 167.
[5]) LIII. 223.
[6]) XLVIII. 202.
[7]) XLIII. 183.
[8]) XLIII. 183.
[9]) XCI. 336.
[10]) XLVI. 195.
[11]) Riese I. S. 2; Riesin: IV. S. 14.
[12]) Riese: VII. 39; XVII. 74; L. 215; Riesin: XXXVII. 165; XLI. 176.
[13]) XL. 172; XLIII. 183; L. 214; LIV. 227; LXXXVI. S. 324.
[14]) L. 216.
[15]) Stier: VIII. 36f.; Bär: XXV. 103.

2. Gegenstände mit lebensnotwendigen und solche mit mehr spielerischen Eigenschaften.

Wie verhält sich nun in diesen Punkten das neuisländische Märchen?

Kampfgegenstände	40
Sonstige Gegenstände	108
Lebensnotwendige Gegenstände	117
Spielerische Gegenstände	31

Kampfgegenstände machen also nur noch ca. 27% aller Gegenstände aus, und der Anteil der Gegenstände mit spielerischen Eigenschaften ist auf 21% gestiegen. Um zu zeigen, was dies bedeutet, seien hier noch einmal die prozentualen Verhältnisse der aisl. Literatur vergleichsweise danebengestellt:

	Hist.	Forn.	Lyg.	Ritt.
A.				
Kampfgegenstände	80%	71%	66%	27%
B.				
Spielerische Gegenstände . . .	—	4%	16%	21%

Zu dieser Tabelle ist wohl wenig hinzuzufügen. Sie zeigt mit voller Deutlichkeit, wie stark sich das Wunschideal des Helden der isländischen Literatur im Laufe der Zeit gewandelt hat. Sie zeigt aber auch, und dies ist vielleicht noch wichtiger, daß durch die magischen Gegenstände der isländischen Literatur ein einheitlicher Entwicklungszug hindurchgeht, daß sich die Entwicklungstendenz in einer ganz bestimmten Richtung bewegt hat.

Zum Schluß sei dann noch auf einige ganz besonders charakteristische Einzelheiten der magischen Gegenstände des neuisländischen Märchens hingewiesen. Manche Gegenstände wirken nur, wenn man ihnen den Befehl dazu gibt. Dieser Befehl ist meist formelhaft gebunden:

XCI. S. 337: Mahle du weder Malz noch Salz, und mahle du in des Herrn Namen.

CXX. S. 423: Hans Tuch, Hans Tuch sei voll von bester Speise.

CXX. S. 424: Auf, auf Keule, sobald du nur kannst.

Manchmal ist dieser Befehl sogar als regelrechte Strophe gebaut:

XXVIII. S. 119: Sag du mir nun
Mein geschmückter Spiegel:
Wie ergeht es jetzt
Vilfridhur Völufegri?

Worauf der Spiegel ebenfalls in Versen antwortet.

Dies Auslösen der magischen Wirkung durch einen Befehl ist nicht nur für das isländische Märchen charakteristisch, es kommt in ganz ähnlicher Weise auch bei den Märchen anderer Völker vor[1]), so daß wir hierin wohl einen typisch märchenhaften Zug erblicken dürfen. In der aisl. Literatur kommen derartige Fälle nicht vor, nicht einmal in den Lygisögur. Vergleichbar sind allenfalls die Gegenstände, die ihre Kraft durch einen Fluch oder Segenswunsch erhalten.

Endlich wäre noch darauf hinzuweisen, daß im neuisländischen Märchen überaus häufig die magischen Gegenstände in der Dreizahl auftreten[2]). In einigen seltenen Fällen begegnet daneben auch die Vierzahl[3]). Die Dreizahl ist,

[1]) Vgl. z. B. KHM. 36: „Tischlein, deck dich“ und „Knüppel, aus dem Sack“; KHM. 92: „Köpf alle runter, nur meiner nicht“; KHM. 53: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“

[2]) XV. 63: Goldstuhl, Goldkamm (nicht mag.) und Fingerring aus Leuchtgold; XXVII. 116: Gürtel, Schere (nicht mag.) und Goldring (n. m.); XLI. 175: Flugmantel, Schwert und Wetterstein. XLI. 176: Flugmantel, Goldbrett und Wetterhut; XLIII. 183: Fernrohr, Flugmantel und Heilapfel; XLVIII. 202: Tisch, Krug und Schere; L. 215: Tarnkappe, Hundertmeilenstiefel und Messer; L. 216: Keule, Tarnkappe und Flugmantel; LIII. 223: Mantel, Goldring und Handschuhe; LXIV. 255: Tuch, Schwert und Horn; LXXI. 282: Tarnstein, Schwert und Schiff. LXXIV. 291: Tuch, Gürtel und Ring; CXVIII. 419: Nadel, Schere und Axt.

[3]) XLII. 178: Knäuel, Schwert, Nußschale und Leinensack mit Pulver; LIV. 227: Rüstung, Schwert, Handschuhe und Speer.

wie Olrik[1]) nachgewiesen hat, eins der charakteristischsten Gesetze der Volksdichtung. Es ist daher nur natürlich, wenn auch für die Märchen anderer Völker die Dreizahl ein typischer Zug ist[2]). Aber auch in der aisl. Literatur begegnen wir ihr. In den historischen Sögur findet sich allerdings nur ein Beispiel für die Dreizahl von magischen Gegenständen[3]). Dies ist nicht weiter verwunderlich, denn auch sonst ist in den historischen Sögur die Dreizahl vertreten. Die Dissertation von L. A. Bock[4]) hat hierfür ein überraschend reiches Material geliefert. Aber dies eine Beispiel aus den historischen Sögur weicht doch in einem wesentlichen Punkte von den Märchengegenständen ab: es sind nämlich drei Gegenstände, die alle die gleiche Eigenschaft haben. Demgegenüber kann es beim Märchen als Regel gelten, daß stets drei Gegenstände mit verschiedenen Eigenschaften auftreten. Gegenüber den historischen Sögur treten nun in den Fornaldar und Lygisögur magische Gegenstände in Dreizahl auf, die durchaus denen des neuisländischen Märchens entsprechen[5]). Auch die Vierzahl ist, wenn auch selten, belegt[6]).

Wir werden demnach auch die Dreizahl von magischen Gegenständen in den Fornaldar- und Lygisögur auf Rechnung des Märcheneinflusses zu setzen haben.

[1]) Epische Gesetze der Volksdichtung. Z. d. A. 51, S. 1ff.

[3]) Vgl. besonders B.-P. I. 349ff., auch B.-P. IV!

[2]) Glúma. c. 6, S. 19: Mantel, Speer und Schwert.

[4]) Die epische Dreizahl in den Islendingasögur. Arkiv. 37, S. 263ff. u. 38, S. 51ff.

[5]) Fornaldarsögur: Egils. ok Ásm. c. 12, S. 295; Mantel, Horn u. Spielbrett; Halfd. Brön. c. 8, S. 448: Mantel, Gras und Ring; þorst. Vik. c. 3, S. 60: Schwert (n. m.), Goldring (n. m.) u. Horn; Ǫrv. Odds. c. 4, S. 186 Drei Pfeile (Gusisnautar); ebenda c. 24, S. 251ff.: Drei Steinpfeile. Lygisögur: Indv. Gim: 3 Steine; Konr. c. 6, S. 61: Rüstung, Helm u. Schild; ebenda c. 10, S. 79: Krug, Kristall u. Karfunkelstein; Sams. fag. c. 17, S. 28: Schiff, Stab und Mantel.

[6]) Sigurð. þög. c. 20, S. 48ff.: Spielbrett, Mantel, Ring und Spiegel þorst. boej. c. 3, S. 180: Tarnstein, Ring, Hemd u. Wetterstein.

Stellennachweis zu den magischen Gegenständen in: A. Rittershaus, Neuisländische Volksmärchen

1. Gruppe:

A. Waffen:

b 1: III. S. 12f.; XLI. S. 175; XLVI. S. 195; LXIV. S. 255; LII. S. 220;
b 2: LIV. S. 227; LXXII. S. 282;
b 3: XXV. S. 103;
b 4: LII. S. 220f.;
m: L. S. 215;
n: CXX. S. 224.

B. Kleidungsstücke:

a: LIV. S. 227;
h: L. S. 215.

C. Verschiedenes:

a: XCV. S. 348;
c: CXX. S. 423;
f: XCI. S. 336f.;
g: III. S. 10; XLII. S. 178; LXXI. S. 282; LXXII. S. 286;
h 2: LXXV. S. 294;
i: CXVIII. 418;
k: XXVI. S. 107; XLVIII. S. 202; CXX. S. 423;
l: CXVIII, S. 419;
m: XLVIII. S. 202; CXVIII. S. 419;
n: CXVIII. S. 419;
o: XLVIII. S. 202;
p: XLIII. S. 183.

2. Gruppe:

I. A:

e: LXX. S. 276;
g: LI. S. 217f.

I. B:

d: XXVIII. S. 119.

II A 1:

f: XVI. S. 67; XXVII. S. 116; XXIX. S. 128; XXXI. S. 133;
h 1: IV. S. 14; VI. S. 26; XVI. S. 66 u. 67; XXIII. 3, S. 92; XXVI. S. 109; XXXV. S. 156; XXXV. S. 160; XXXVIII. S. 167; XLI. S. 176; XLII. S. 178; XCI. S. 336;
h 2: LXXI. S. 281;
i 1: XVIII. S. 74;
i 2: CVI. S. 375;
k 1: XVI. S. 66; XXVI. S. 109;
k 2: XXXII. S. 143.

II A 2:

a 1: XXXV. S. 157;
a 2: LXXIII. S. 287;
c 1: XXV. S. 103; LXIX. S. 274;
c 2: LXIV. S. 255;
c 3: XLIII. S. 183;
c 4: LXIII. S. 253;
c 5: VIII. S. 36;
c 6: XLIII. S. 184;
d: XVII. S. 69.; XVIII. S. 73;
f: XXXVIII. S. 167;
h 1: I. S. 2f.; XXXV. S. 156 u. 160;
h 2: IV. S. 15; LIV. S. 227;
h 3: VIII. S. 36f.;
o 1: XLI. S. 175; XLI. S. 176; XLIII. S. 183; L. S. 216: LIII. S. 223;

o 2: XXXII. S. 142; XXXVII. S. 165;
o 3: CXVII. S. 415;
p 1: XXIII. S. 93 u. 96; L. S. 214; LXXI. S. 282; LXXXV. S. 320;
p 2: IV. S. 14; XL. S. 172; L. S. 215; S. 216;
q 1: LXXIV. S. 291; LXXV. S. 294;
q 2: LIII. S. 223f.;
q 3: LXXIV. S. 291 u. 92;
q 4: LXXIV. S. 291;
r: LIII. S. 223;
t 1: LXXI. S. 282; LXXII S. 286;
t 2: XLII. S. 178;
t 3: XLI. S. 176;
t 4: XV. S. 63;
t 5: XLIII. S. 184;
u 1: VI. S. 23; XXIII. S. 89 u. 92;
u 2: XV. S. 63;
u 3: VII. S. 33;
x: VIII. S. 38;
y: LXXXVI. S. 324;
z: LXIV. S. 255;
a′: XXXII. S. 142f.;
b′: LIV. S. 227;
c′1: XL. S. 171;
c′2: LXIX. S. 273;
d′: XLI. S. 174;
e′: XVI. S. 67;
f′: LXXIX. S. 303.

II B 1:

a: XXVIII. S. 119;
b 1: LIII. S. 224;
b 2: XXVIII. S. 123;
c 1: XVII. S. 70; XXIII. S. 89; XXXI. S. 136;
c 2: VI. S. 24; XXI. S. 82; XXVIII. S. 122; XLVIII. S. 206;
d 1: XI. S. 50; XXVII. S. 114; XXVII. S. 116; XXXII. S. 140;
d 2: XXXII. S. 146;
h 1: VIII. S. 39; XXXV. S. 157; XLI. S. 175;
h 2: XLI. S. 176;
h 3: XXVIII. S. 120; L. S. 214;
j: LIV. S. 227;
k: II. S. 8; XXXI. S. 136;
l: XXXII. S. 139;
m: XXXVII. S. 162;
n: L. S. 216;
o: XLIX. S. 207f.;
p: XCIV. S. 345.

Quellen:

(In diesem Verzeichnis sind nicht alle Quellen aufgeführt, die durchgelesen wurden, sondern nur diejenigen, die magische Gegenstände enthielten.)

Ambal. = Ambalessaga hrg. v. Gollancz 1896.
Ans. bog. = Ans saga bogsveigis. Fas. II. 291ff.
A. S. B. = Altnordische Sagabibliothek.
Ásm. Kapp. = Ásmundarsaga Kappabana. Fas. II. 337ff.
Baer. = Baeringssaga. FSS, 61ff.
Bjarn. hít. = Bjarnarsaga hítdoelakappa, hrg. Boer 1893.
Blómstr. = Blómstrvallasaga. Pálmi Pálsson. 1892
Bósas. = Bósasaga. Fas. III. 241ff.
Brot = Brot af Sigurðarkviðu. Edda, S. 193ff.
Dráp = Dráp Niflunga. Edda, S. 217.
Edda = Edda, hrg. v. G. Neckel. 2. Aufl. 1927.
Egils. = Egilssaga, A. S. B. 3.
Egils. ok Ásm. = Egilssaga ok Ásmundar. Fás. III. S. 273.
Egilsþ. Síð. = Egilsþáttr Síðuhallzsonar. Jón þorkelson 1855.
Eyrb. = Eyrbygjasaga. A. S. B. 6.
Faer. = Faereyinga þáttr. Flat. I.
Fáfn. = Fáfnismál, Edda. S. 176ff.
Fas. = Fornaldarsögur Norðrlanda², hrg. V. Asmundarson. Reykj. 1885ff.
Fertr. ok Plat. = Fertramssaga ok Platos. Z. f. d. Ph. 26.
Finnb. = Finnbogasaga, hrg. V. Ásmundarson 1897.
Fiǫls. = Fiǫlsvinnsmál. Edda S. 301ff.
Flat. = Flateyjarbók. Christiania 1860.
Fms. = Fornmannasögur.
Fóstbr. = Fóstbroeðrasaga. Flat II.
Fs. = Fornsögur hrg. v. G. Vigfússon u. Th. Möbius.
FSS = Fornsögur Súðrlanda, hrg. v. Cederschiöld.
Gísla. = Gíslasaga. A. S. B. 10.
Glúma = Glúmssaga, hrg. v. V. Ásmundarson.
Grett. = Grettissaga. A. S. B. 8.
Gylf. = Gylfaginning. S. Sn. E.
Guðr. I. = Guðrúnarkiða I, Edda S. 197ff.

Guðr. II. = Guðrúnarkiða II, Edda S. 218ff.
Gullþ. = Gullþórissaga, hrg. v. K. Maurer 1858.
Göng.-Hrólfs. = Göngu-Hrólfssaga. Fas. III. S. 143ff.
Halfd. Brön. = Halfdanarsaga Brönufostra Fas. III. S. 433ff.
Halfd. Eyst. = Halfdanarsaga Eysteinssonar. Fas. III S. 399ff.
Halfd. þ. sv. = Halfdanar þáttr svarta. Flat. I.
Hallfr. = Hallfredarsaga. Flat I.
Harð. = Harðarsaga. Hrg. v. Th. Jónsson 1891.
Háv. = Hávamál. Edda S. 16ff.
Heið. = Heiðarvígasaga, hrg. Kålund 1904.
Heimskr. = Heimskringla, hrg. F. Jónsson 1893/01.
Helgakv. Hjǫr. = Helgakviða Hjǫrvarzsonar. Edda 136.
Herv. = Hervararsaga, Fas. I. 4, S. 1ff.
Hjalmþ. ok. Ölv. = Hjalm þérssaga ok Ölvers. Fas. III. S. 345ff.
Hrólfs. Gautr. = Hrólfssaga Gautrekssonar. Fas. III. S. 39ff.
Hrólfs. krak. = Hrólfssaga kraka, hrg. F. Jónsson 1904.
Hróm. Grípss. = Hrómundarsaga Grípssonar. Fas. II. S. 323ff.
Hyndl. = Hyndloliöð. Edda S. 284ff.
Indv. Gim. = Indverskar Gimsteiner. Prøver S. 416ff.
Isl. Fs. = Íslenzkar Fornsögur.
Isl. S. = Íslendingasögur udg. af det Kgl. nord. Oldsk Selsk.
Jómsv. = Jómsvíkingaþáttr. Flat. I.
Jǫkuls. Búa. = Jǫkulsþáttr Búasonar, hrg. v. Ásmundarson. 1902.
Ketils. haengs. = Ketilssaga haengs. Fas. II. S. 137ff.
Kjaln. = Kjalnesingasaga, hrg. V. Asmundarson 1902.
Konr. = Konráðssaga. FSS, 43ff.
Korm. = Kormákssaga, hrg. Th. Möbius 1886.
Landn. = Landnámabók, Isl. S. I. S. 21ff.
Laxd. = Laxdoelasaga. A. S. B. 4.
leg. Ol. h. h. = legendarische Olafssaga hins helga, hrg. Keyser u. Unger 1849.
Ljósv. = Ljósvetningasaga. Isl. Fs. I. S. 111ff.
Njála = Njálssaga. A. S. B. 13.
Nornag. = Nornagestsþáttr. Flat. I.
Prøver = Prøver, hrg. von Gíslason 1860.
Orkn. = Orkneyingasaga. Flat. I.
Orms. Stór. = Orms þáttr Stórólfssonar Flat. I.
Ragn. loð. = Ragnarssaga loðbróks. Fas. I. S. 1ff.
Ragn. son = Ragnarssonaþáttr. Hrg. v. S. G. Broberg 1909/12.

Reginsm. = Reginsmál. Edda S. 169.
Rém. = Rémundarsaga, hrg. v. S. G. Broberg 1909/12.
Sams. fag. = Samsonarsaga fagra, hrg. Björner 1737. (In: „Nord. Kämpadat. X.)
Saxo = Saxo Grammaticus, hrg. Holder 1897.
Sigrdr. = Sigrdrífomál. Edda S. 185.
Sigrgarð = Sigrgarðarsaga froekna. þordarson 1884.
Sigurð. og. Sign. = Sagan af konungabörnum Sigurði og Signýju. Z. f. d. Ph. 26, S. 23.
Sigurð. þög. = Sigurðarsaga þögla. E. þordarson 1883.
Skáldsk. = Skáldskaparmál. S. Sn. E.
Skírn. = Fǫr Skírnis. Edda S. 67ff.
Snegl. = Snegluhallaþáttr. Flat. III. S. 415ff.
Sn. E. = Snorra Edda, hrg. v. Finnur Jónsson.
Sturl. starf. = Sturlaugssaga starfsama. Fas. III. S. 459ff.
Svarfd. = Svarfdoelasaga. Isl. Fs. III. 1ff.
Sörl. sterk. = Sörlasaga sterka. Fas. III. S. 309ff.
Sörlaþ. = Sörlaþáttr. Flat I.
Valdim. = Valdimarssaga. Z. f. d. Ph. 26. S. 9.
Vatzd. = Vatzdoelasaga. A. S. B. 16.
Vict. og Blá. = Victorssaga og Bláus. Z. f. d. Ph. 26, S. 12.
Vilhj. Sjóð. = Vilhjálmssaga Sjóðs. Z. f. d. Ph. 3, S. 315.
Vǫlsaþ. = Vǫlsaþáttr. Flat. II. S. 332ff.
Völsung. = Völsungasaga. Fas. I. 2, S. 1ff.
Yngl. = Ynglingasaga. Heimsk. S. 1ff.
Yngv. víð. = Yngvarssaga víðfǫrla, hrg. v. Emil Olson. Samfund 39. 1912
þorl. jarl. = þorleifsþáttr. járlaskálds. Flat I. S. 213ff.
þord. hred. = þordarsaga hredu, hrg. Friðriksson 1848.
þorst. Síð. = þorsteinsaga Síðuhallzsonar. Austfirðingas. hrg v. J. Jakobsen 1902—03. S. 53ff.
þorst. Vik = þorsteinssaga Vikingssonar. Fas. II. S. 53ff.
þorst. Boej. = þorsteinsþáttr Boejarmagni. Fms. III. S. 175ff.
þorst. ux. = þorsteinsþáttr uxafóts. Flat I.
Ǫrvar-Odds. = Ǫrvar-Oddssaga Fas. II. S. 175ff.

Abkürzungen häufiger zitierter Literatur:

Abergl. Hwb. = Bächtold-Stäubli, Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens. 1927ff.
Arkiv = Arkiv för nordisk filologi.
B.-P. = Bolte-Polívka, Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm.
Dehmer = Dehmer, Primitives Erzählgut in den Íslendingasögur.
Ebert, Reall. = Ebert, Reallexikon der Vorgeschichte. 1924ff.
Edda =Edda, Zeitschrift.
Germ. Rom. Mon. = Germanisch-Romanische Monatsschrift.
Grundriß = Pauls Grundriß der germanischen Philologie.
Hoops = Hoops, Reallexikon der germanischen Altertumskunde 1910ff.
Jarausch = Jarausch, Der Volksglaube der Isländersagas. Phil. Diss. Berlin 1925 (Maschinenschrift!).
Jónsson, Lit. = F. Jónsson, Den oldnorske och oldislandske Literaturs historie[2].
KHM. = J. u. W. Grimm, Kinder- und Hausmärchen.
Lehmann-Filhés = Lehmann-Filhés, Isländische Volkssagen.
v. d. Leyen, M. i. d. G. d. E. = D. Märchen in den Göttersagen der Edda. 1901.
Myth. = Jakob Grimm, Deutsche Mythologie[4].
Neuberg = H. Neuberg, Der Aberglaube in den Islendingasögur. Phil. Diss. Jena 1928.
Ritt. = Adeline Rittershaus, Die neuisländischen Volksmärchen 1902.
Sartori = Sartori, Sitte und Brauch.
Seligman = Seligmann, Die magischen Heil- und Schutzmittel in der unbelebten Natur 1927.
Schweiz. Arch. f. Vk. = Schweizerisches Archiv für Volkskunde.
Thule = Sammlung „Thule". Jena. Diederichs.
Wuttke = Wuttke, Der deutsche Volksaberglaube der Gegenwart.
Z. f. d. A. = Zeitschrift für deutsches Altertum.
Z. f. d. Ph. = Zeitschrift für deutsche Philologie.
Z. f. Vk. = Zeitschrift des Vereins für Volkskunde.

1. Gruppe: Gegenstände mit naturnahen Eigenschaften:

Historische Sögur:	I*	II	III	Fornaldarsögur:	I	II	III	Lygisögur:	I	II	III
A. Waffen:											
a) Siegverleihend	1	K		—	14	K		—	1	K	
b) beißt besser als gewöhnlich	1	K		—	18	K		—	5	K	
				c) Waffe trifft immer das Ziel	2	K		—	1	K	
d) Jedesmal, wenn die Waffe gebraucht wird, fordert sie ein Opfer	1	K		—	5	K		—	1	K	
				e) Waffe bringt jedem den Tod den sie verwundet	1	K					
f) Wunden heilen nicht	1	K		—	1	K					
				h) Waffe kehrt wieder zum Entsender zurück	1	K		—	1	K	
				i) Waffe stumpft nicht	1	K					
k) Waffe rostet nicht	2	K		—	1	K					
l) Rost fällt ab	1	K		—	1	K					
B. Bekleidungsstücke:											
a) schützen gegen Waffen	9	K		—	10	K		—			
b) schützen gegen eiserne W.	8	K		—	8	K		—	2	K	
				c) schützen gegen Kälte	2				4	K	
d) [schützen gegen Feuer]	1	K		—	6	K		—			
				e) schützen gegen Gift	5	K		—	2	K	
				f) schützen gegen Wasser	1			—	1	K	
								g) machen schön	1		
									2		
C. Verschiedenes:											
				b) Harfe	1		S				
				c) Horn	1		S				
								d) Bierkrug	1		S
				e) Lauch	1						
g) Schiff	1			—	2			—	1		
				h) Spiegel	1		S	—	2		S
				i) Spielbrett	1		S	—	1		S
								k) Tischlein deck dich	1		S

* Spalte I: Anzahl der Belege; Spalte II: Kampfgegenstände (K); Spalte III: Spielerische Gegenstände (S).

2. Gruppe: Gegenstände mit naturfernen Eigenschaften:

Historische Sögur:	I	II	III	Fornaldarsögur:	I	II	III	Lygisögur:	I	II	III
I. Gegenstände die zur Kündung und Erforschung des Unbekannten dienen:											
A. Passiv											
a) Hellebarde	1	K									
								b) Turnierlanze	1	K	
				c) Trinkhorn	1	K					
								d) Stein	2	K	
				e) Ring	1	K					
f) „brandar“	1										
								g) Mantel	1		
				h) Goldring	1		S				
B. Aktiv:											
				a) Horn	1	K					
				b) Turnierlanze	1	K					
c) Gewichte	1	K									
II. A. 1. Abwehr von Unheil:											
								a) schützt gegen Kälte	3	K	
								b) schützt gegen Gift	3	K	
								c) schützt gegen Feuer	2	K	
				d) gegen Zauber	1	K		—	1		
				e) gegen Ermüdung	5	K		—	1	K	
				f) gegen Hunger	1						
				g) macht unbesieglich	1	K					
				h) gegen Verirrung	2						
i) gegen Verfaulen	1			—	3						

2. Gruppe: Gegenstände mit naturfernen Eigenschaften:

Historische Sögur:	I	II	III	Fornaldarsögur:	I	II	III	Lygisögur:	I	II	III
II. A 2: Herbeiführen von Heil:											
a) Glück	4	K		—	4	K		—	2	K	
c) Heilung von Krankheit	4			—	5			—	2		
d) gegen Unfruchtbarkeit	1			—	1						
e) hilft in Kindesnöten	2										
				f) verleiht Sprache	1						
				g) verleiht Mut	1	K		—	1	K	
				h) verleiht Kraft	3	K		—	3	K	
				l) verleiht Leben	1						
				m) verleiht Tiersprache	1						
				o) verleiht Flugfähigkeit	2			—	3		
p) macht unsichtbar	4	K		—	3	K		—	4	K	
q) Liebeszauber	1			—	1			—	1		
				r) verleiht Reichtum	1			—	2		
				s) kehrt wieder zurück	1						
				t) kann Größe wechseln	3						
								u) leuchtet im Dunkeln	2		S
								v) schließt alle Schlösser auf	1		
				w) erfüllt jeden Wunsch	1						
II. B: Antun von Unheil:											
a) bringt Tod usw.	4	K		—	4	K					
b) bringt Krankheit	2	K		—	1	K		—	1	K	
				c) Schlafzauber	3			—	1		
d) schafft Gedächtnisschwund	1	K		—	5	K					
								f) bannt die Feinde	1		
g) Schreckzauber	2	K		—	1	K		—	1	K	
				h) Wetterzauber	2						
i) steckt Schiffe in Brand	1										

Gegenstände aus: A. Rittershaus, Neuisländische Volksmärchen

1. Gruppe: Gegenstände mit naturnahen Eigenschaften	I[1])	II	H	F	L	E	SE	S
A. Waffen:								
b 1: Schwert, welches auch sonst unverwundbare Leute verwundet .	K	5	1	6	2			1
2: Schwert, das alles durchschneidet	K	2		14	2		2	2
3: Axt, die alles durchschneidet . .	K	1						
4: Eisenstab, mit dem man alle seine Feinde in einem Augenblick erschlagen kann.	K	1						
m: Messer, das jeden tötet, auf den man mit ihm zeigt	K	1						
n: Keule, die auf Befehl alle schlägt	K	1						
B. Kleidungsstücke (incl. Schutzwaffen):								
a: Rüstung, die keine Waffe zu durchdringen vermag	K	1	1	3	1			
h: Hundertmeilenstiefel		1						
C. Verschiedenes:								
a: Unzerreißbares Band		1					1	
c: Grützentopf, der nie leer wird .	S	1						
f: Mühle, die alles mahlt.		1					1	
g: Schiff, das steuert, wohin man will		4	1	2	1		2	
h 2: Spiegel, in dem man alles sieht, was anderswo vorgeht	S	1			1			
i: Brettspiel, das von selbst spielt .	S	1		1	1			
k: Tischlein (Tüchlein) deck dich .	S	3			1			
l: Axt, die von selbst Bäume fällt .	S	1						
m: Schere, die von selbst schneidet	S	2						
n: Nadel, die von selbst näht . .	S	1						
o: Krug, in den jeder Trank hineinkommt, den man sich wünscht .	S	1						
p: Fernrohr, durch das man die ganze Welt überschauen kann	S	1						

[1]) Spalte I: Kampfgegenstände (K) und spielerische Gegenstände; (S) Spalte II: Anzahl der Gegenstände in Ritt.; H. = hist. Sög. F = Fornald. L = Lygis. E = Edda. SE = Snorra Edda. S = Saxo.

2. Gruppe: Gegenstände mit naturfernen Eigenschaften:	I	II	H	F	L	E	SE	S
I. Gegenstände die zur Kündung und Erforschung des Unbek. dienen:								
A. Passiv:								
e: Bruder gibt seinem Bruder ein Messer und sagt, wenn sich an dem Messer 3 Blutstropfen zeigten, so sei ihm auf der bevorstehenden gefahrvollen Reise ein Unglück zugestoßen		1						
g: Gold, das seinen Glanz einbüßt, wenn seine Trägerin die Jungfernschaft verliert		1						
B. Aktiv:								
d: Zauberspiegel, der auf alle Fragen Antwort gibt	S	1						
II. A. 1: Abwehr von Unheil:								
f: Zaubergürtel, der gegen Hunger schützt		4						
h 1: Garnknäuel, das den Weg zeigt		11						
2: Feuerstocher, der verhindert, daß man sich verirrt		1						
i 1: Lebensgras		1		2				
2: Lebenssalbe		1						
k 1: Tuch, das vor jeder Verfolgung schützt	K	2						
2: Pulver, das vor Gefahren schützt	K	1						
II. A. 2: Herbeiführen von Heil:								
a 1: Schwert, das Glück verleiht . .	K	1	1	1				
2: Messer, das Glück verleiht . . .	K	1		1				
c 1: Heilsalbe		2		1				
2: Heiltrank		1		1				
3: Heilapfel		1						

2. Gruppe: Gegenstände mit naturfernen Eigenschaften:	I	II	H	F	L	E	SE	S
4: Blinder wird sehend, wenn man das betaute Gras eines Kirchhofs auf seine Augen legt, vor Sonnenaufgang		1						
5: Stiefmutter behauptet, nur durch das Blut des Stieres Rauðiboli geheilt werden zu können		1						
6: Wasser, das jede Krankheit heilt		1						
d: Empfängnis durch Genuß einer Forelle		2	1					
f: Fluch: Königstochter soll stumm sein, bis das Schwert eines Riesen unter ihre Zunge gelegt wird .		1						
h 1: Krafttrunk	K	3		1	1			
2: Krafthandschuhe	K	2					?	
3: Kraftrüstung	K	1						
k: Salbe, die verhindert, daß der Held die Geliebte vergißt . . .		1						
o 1: Flugmantel		5}		1	2			
2: Flugtuch		2}						
3: Wunschstein		1			1			
p 1: Tarnstein	K	4		2	1			
2: Tarnkappe (bzw. Gewand) . . .	K	4	1	1				
q 1: Liebe verschaffender Ring . . .		2			1			
2: Handschuhe, deren Eigentümer von allen geliebt wird		1						
3: Liebesgürtel.		2						
4: Tuch, das Liebe verschafft . .		1						
r: Ring, der Reichtum verschafft .		1		1		1	2	1
t 1: Schiff, das man zusammenfalten und in der Tasche tragen kann		2		1			2	
2: Nußschale, die auf dem Wasser zu einem großen Schiff wird . . .		1						
3: Goldbrett, das jede beliebige Größe annehmen kann	S	1						
4: Goldstuhl, den man so klein machen kann, daß er in die Tasche paßt	S	1						

2. Gruppe: Gegenstände mit naturfernen Eigenschaften:	I	II	H	F	L	E	SE	S
5: Zelt, das 100 Mann faßt und doch in der Hand verborgen werden kann	S	1						
u 1: Leuchtstein	S	2			1			
2: Fingerring aus Leuchtgold . . .	S	1			1			
3: Leuchtgold	S	1						
x: Speer, durch den man sich 4mal etwas wünschen kann	S	1						
y: Zweig: unter die Zunge gelegt, verbessert er das Gedächtnis usw.		1						
z: Tuch, das von Blindheit heilt .		1						
a′: Salbe, die verhindert, daß der Held die Geliebte vergißt . . .	S	1						
b′: Speer: wenn man auf ihm einen schwarzen Streifen bestreicht, so wird der Besitzer häßlich, dagegen bei einem roten Streifen schön .	S	1						
c′1: Ahle, die „Ja“ sagt	S	1						
2: Holzklotz, der „Ja“ sagt . . .	S	1						
d′: Bett, das läuft, wohin man will .	S	1						
e′: Königstochter macht aus der Haut ihrer Fußsohlen Schuhe, mit denen sie über Wasser und Land gehen kann		1						
f′: Zaubersalbe, durch die man die Elben sehen kann	S	1						
II. B. 1: Antun von Unheil:								
a: Fluchbeladener Ring, Schuh, Gürtel		3	2	1		1	1	
b 1: Quelle, durch die man krank wird, daneben eine zweite, durch die man wieder gesund wird . .	K	1						
2: Zaubergürtel, der den, der ihn anlegt, zu ersticken droht, und der sich nur löst, wenn die gleiche Art Gold an ihn gehalten wird . .	K	1						

2. Gruppe: Gegenstände mit naturfernen Eigenschaften:	I	II	H	F	L	E	ES	S
c 1: Schlafdorn		3						
2: Schlaftrunk		4		3	1			
d 1: Vergessenheitstrank	K	4		4		2		
2: Vergessenheitsapfel	K	1						
h 1: Wetterstein		3		1				
2: Wetterhut		1						
3: Sturmerzeugende Pfeife		1						
j: Speer, der den Besitzer häßlich macht (s. o. II. A 2 b′)	S	1						
k: Schweigegold	S	2						
l: Trank, bei dessen Genuß man alles ausplaudern muß	S	1						
m: Stab, der einen Verwandten zwingt, seine wahre Gestalt zu zeigen	K	1						
n: Keule, die zu Stein verwandelt .	K	1						
o: Zauberstuhl, an den man festwächst, wenn man sich darauf setzt		1						
p: Sack, in den man alles hineinwünschen kann		1						